



Año 1 • Número 9

### PRIMER CONTACTO

Klingon Guard  
Omicron  
Starship Titanic  
Roborumble  
Thief  
Fireteam  
Panzer Commander  
Caesar 3  
Gex 3D

### JUEZ Y JURADO

Snow Wave  
Long Bow 2  
Virtual Pool 2  
Beast War  
Xenocracy  
Dark Omen  
Soldiers at War  
Urban Assault

### AUTOPSIA

Myth

### ZONAS

Army Men  
Final Fantasy VII  
Comprar un coche en Internet

REGALO EN EL CD-ROM  
**SUPERDEMOS**  
LA MEJOR COLECCIÓN

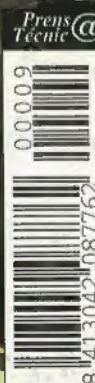
**ESPECIAL E3**  
Todos los juegos de  
las próximas navidades



**EXCLUSIVA**  
**Snow Wave**  
No esperes al invierno



**116**  
Paginas



**GRATIS 2 SUPLEMENTOS**

**COVER E3/ JUEGOS DE FÚTBOL**  
**GAME DEVELOPER**



# ¿QUIÉN DIJO QUE LAS REVISTAS SOBRE INTERNET SON ABURRIDAS...?

EL DESAFÍO DEFINITIVO PARA LOS CIBERNAUTAS MÁS AUDACES

DESDE LA BASE HASTA LA ESPECIALIZACIÓN, TODO PARA NAVEGAR CON GARANTÍAS

## REPORTAJES

- CIBERCHICAS: CÓMO ELAS FORMAN PARTE DE LA RED
- WINPROXY: CONFIGURA ESTE SERVIDOR Y AHORRA HARDWARE
- LAPLINK: UNA NUEVA VERSIÓN QUE FUNCIONA POR INTERNET
- IMAC: APPLE LANZA UN ORDENADOR PARA NAVEGAR
- NOKIA 9110: EVOLUCIÓN DE UNA GRAN IDEA
- KATMAI: INTEL TRABAJA EN PROCESADORES A 500 MHZ
- HACKING: ACLARANDO CONCEPTOS

## INICIACIÓN

- TELNET: CONTROL REMOTO CON UN SERVICIO CLÁSICO

## MUJERES VIRTUALES

- LINDA RODRÍGUEZ: SUEÑOS CON SERPIENTES

## CURSOS TÉCNICOS

- FRONTPAGE 98, FTP SEGURO, TCP/IP Y VBSCRIPT

## SELECCIÓN DE WEBS

- SEXO, MANGA Y ACTUALIDAD

DESCUBRE YA LA OTRA CARA DE LA RED

# internet ONLINE

LA REVISTA DE INTERNET MÁS AUDAZ PARA USUARIOS SIN COMPLEJOS  
AÑO 1 • NÚMERO 10 • PC • MAC

**NOKIA 9000/9110**  
Conéctate a la red en cualquier momento y en cualquier lugar

**KATMAI**  
El proyecto Intel para alcanzar los 500 MHz

**IMAC**  
Apple lanza al mercado un ordenador creado para navegar

**LAPLINK**  
Mantén el control de otros ordenadores de forma remota

**ADEMAS**  
Clicknet: Administración remota  
Cursos VBScript y Frontpage 98  
Servidor Winproxy  
Análisis del Web Renault  
Selección Shareware  
Sun y Microsoft en los tribunales  
FTP Seguro: Aprende a configurarlo

PVP 995 Ptas  
PORTUGAL 1250 ESC (CONT)

INCLUYE CD ROM  
PC-MAC



## MUJERES EN LA RED CIBERCHICAS

### ESTE MES EN EL CD ROM

- Auténticas novedades y productos estrella del software. Incluimos Laplink, para control remoto de ordenadores y ClickNet Professional, administración centralizada de redes.
- Recopilación de los mejores programas shareware para PC.
- Todas las herramientas de navegación, ftp, correo, editores de páginas web, chat, tanto para PC como para Mac.
- Salvapantallas con las imágenes inéditas de la chica del mes.
- Guía interactiva con los estrenos de cine y video del mes.

Edita **PRENSA TÉCNICA** • Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2  
28037 Madrid • Tf: (91) 3.04.06.22 • Fax: (91) 3.04.17.97



Prens@  
Técnic



Edita: PRENSA TÉCNICA S.L.

Director / Editor  
Mario Luis

Coordinadores de redacción  
Ángel F. Jiménez, Nacho Valencia

Coordinador Game Developer  
Jorge Rosado

Edición  
Charo Sánchez, Julio Crespo

Colaboradores  
Juan de Miguel, Leticia Krahe, Víctor Seguro,  
Antonio Marchal, Jesús de Santos, Alan Wilder,  
Paul Lorenz, Juan Suárez, Carlos Glez. Morcillo,  
Daniel F. Fabero

Diseño  
César Valencia

Jefa de Maquetación  
Carmen Cañas

Maquetación  
Marga Vaquero, Silvia Muñoz,  
Manuel J. Montes

Portada  
Carlos Sánchez

Publicidad  
Marisa Fernández  
marisa@prensatecnica.com

Suscripciones  
Sandra Fernández  
sandra@prensatecnica.com

Filmación  
Grafoprint

Impresión  
Printerman industria gráfica, S.A.

Duplicación del CD-ROM  
M.P.O.

Distribución  
SGEL

Redacción, Publicidad y Administración

C/ Alfonso Gómez 42, nave 1-1-2

28037 Madrid, España

Tel.: (91) 304 06 22

Fax: (91) 304 17 97

GAME OVER no tiene por qué estar de acuerdo con las opiniones escritas por sus colaboradores en los artículos firmados.

El editor prohíbe expresamente la reproducción total o parcial de cualquiera de los contenidos de la revista sin su autorización escrita.

Depósito Legal: M-34090-1997

ISSN: 1138-2597

AÑO 1 • NÚMERO 9

Copyright 30-09-98 - PRINTED IN SPAIN

Uno de los argumentos más repetidos tanto en las novelas como en las películas es aquel que presenta una sociedad muy adelantada tecnológicamente y gobernada por megacorporaciones industriales que poseen todo el poder porque poseen la información. A todos se nos vienen a la memoria conceptos como los de "Gran Hermano", de Orwell, o la Tyrrel Corporation, empresa que construía los replicantes de *Blade Runner*.

Pues bien, todo esto viene al caso no porque hagamos un homenaje al género, sino por toda la polvareda que se ha levantado en honor de Windows 98 y su controvertido Explorer. Da la impresión de que los medios de comunicación tienen un miedo atroz a Microsoft y sus "ansias de dominar el mundo".

Este mensaje es sin duda totalmente exagerado, y no por defender al hombre más rico del mundo y a su empresa. Si hablamos de monopolios hay que decir que, desde los años 80, Microsoft es la que "manda" en los ordenadores personales de todo el mundo y hasta entonces nadie se había preocupado. Lo que ocurre es que, dada la enorme trascendencia que está teniendo Internet en estos dos últimos años, se ha hecho saltar la "voz de alarma" ante las pretensiones de Microsoft en la integración total de su navegador en el nuevo Windows 98.

Como todos sabemos, ya la ha hecho y no hay que tener miedo de ello. Personalmente me gusta más Navigator que Explorer y lo pienso instalar en mi flamante nuevo ordenador con su Windows 98. No creo que por esto mi ordenador se vuelva loco al decidir qué navegador utilizar. Si Microsoft creara algún código oculto que impidiera el normal funcionamiento del Navigator, entonces sí habría que tomar medidas legales.

Todo es un síntoma de lo enfermo que está la sociedad americana, que se preocupa por cosas tan banales en vez de ocuparse de los verdaderos problemas que tiene el mundo, ya que ellos se autodenominan los "guardianes del Nuevo Orden". El problema no es que Microsoft integre su navegador en Windows 98, sino que algún día domine totalmente el mercado de Internet o su futuro sucesor y el ambiente de libertad que se respira ahora en la Red, se vea sustituido por otro mucho peor en el que siempre hubiera alguien vigilando.

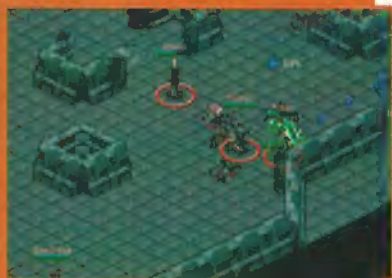
Ángel Fco. Jiménez

e-mail: gover@prensatecnica.com



# sumario S u m

Año 1 • Número 9



**Fireteam.**



**The Prince & the Coward.**



**Myth.**



**Virtual Pool 2.**



**Urban Assault.**

**8 Índice CD** ..... Descubre el contenido de nuestro CD de portada.

**16 Reportaje** ..... Conoce los secretos de una de las compañías de doblaje más punteras de nuestro país.

**18 Primer Contacto** .... Te presentamos: Klingon Guard, Omicrom Starship Titanic, Roborumble, Thief, Panzer Commander, ShadowMaster, Caesar III, Fórmula 1 97 y muchos más.

**44 Juez y Jurado** ..... Analizamos: Star Trek Pinball, Long Bow 2, Virtual Pool 2, Beast War, Xenocracy, Dark Omen 2, Soldiers at War, Urban Assault, y muchos más.

**66 Autopsia** ..... Solución completa de Myth.

## 18 SIN

Se trata de un juego de acción 3D que tiene como principal protagonista a una joven bioquímica y un comandante militar dispuestos a limpiar de delincuentes una ciudad futurista. Un juego espectacular, sin duda alguna.







## 44 Snow Ware

Snow Wave es un juego desarrollado por Hammer, una joven y prometedora compañía española que tiene como principal protagonista el espectacular juego del "snowboarding". Disfruta de esta maravilla porque tendrás las mejores sensaciones nunca vistas en un ordenador.

## NOTICIAS

ZONE  
3D

## TRUCOS

ZONE  
Internet

Bookmark

ZONE  
RPG

ZONE  
ESTRATEGIA

Correo  
del lector

## 54 Xenocracy



Xenocracy es, por el momento, el juego que mejor ha mezclado los géneros de la estrategia y la simulación espacial. Controla el sistema solar y sus recursos y aplasta la rebelión o únete a ella. Totalmente impresionante.

Xenocracy es, por el momento, el juego que mejor ha mezclado los géneros de la estrategia y la simulación espacial. Controla el sistema

10. Te adelantamos, mes a mes, las noticias más interesantes e importantes del mundo de los videojuegos.

72. Descubre los arcades 3D más punteros del momento.

74. Juega con ventaja y pon en práctica nuestros "cheats" para hacerte la vida mucho más fácil.

75. Lo último de lo último sobre Internet.

77. La mejor agenda de la Red.

78. En la Taberna del Elfo Tambaleante siempre están de juerga.

80. La primera sección que lee el tataranieto de Napoleón. ¡Palabra!

82. Haznos llegar tus dudas, alabanzas, críticas y sugerencias. Somos fácilmente sobornables.

### CD-ROM DE PORTADA

#### DEMOS

- Emergency
- Battlezone
- Commandos
- Outwars
- Jack Rabbit
- Snow Wave

Shareware, curso DIV, imágenes,...



# Indice CD

## D E M O S

### SNOW WAVE

Vive las mejores sensaciones del «snowboard» con Snow Wave. La sensacional demo te ofrece dos pistas: una de descensos y otra de saltos para que puedas ir entrenándote en este prodigioso arcade que recuerda a lo mejor de lo mejor de la última generación de consolas. Snow Wave es un ambicioso proyecto creado por los chicos de Hammer, una todopoderosa compañía española que rápidamente se está colocando en el primer puesto de los desarrolladores españoles y que ofrece en todos sus productos calidad a mansalva. En Snow Wave podrás disfrutar lo mejor de lo mejor de los arcades deportivos, sobre todo por su excelente pinta gráfica que recuerda a los máquinas recreativas y que llega a límites alucinantes si posees una tarjeta aceleradora 3D. Ya sabes, adicción a tope y nieve a mansalva en Snow Wave.

**SISTEMA MÍNIMO:** Pentium 100 16Mb Ram, CD ROM 4X,  
**SISTEMA RECOMENDADO:** Pentium 200 32Mb Ram,  
Tarjeta 3DFX  
**DESARROLLADOR:** HAMMER  
**DISTRIBUIDOR:** HAMMER  
**GÉNERO:** ARCADE DEPORTIVO



### EMERGENCY

Los servicios de emergencia son necesarios para cualquier ciudad, pero como ocurre con el cementerio, a nadie le gusta hacer usos de ellos; pero sin este tipo de servicios, una ciudad no existiría ni tendría sentido. La distribuidora de origen teutónico Topware se ha encargado de realizar un pequeño homenaje a los servicios de emergencia. En este juego podrás sentirte como un bombero, un conductor de ambulancias o del servicio de rescate. La resolución que ofrece Emergency es de 800 x 600 y muestra unos gráficos increíbles. A modo de juegos como Warcraft y Command and Conquer tendrás que resolver tus misiones, pero sin matar a nadie. Al contrario, por una vez tendrás que salvarlos de la muerte.

**SISTEMA MÍNIMO:** Pentium 90 16Mb Ram, CD ROM 2X,  
Tarjeta de Sonido  
**SISTEMA RECOMENDADO:** Pentium 133 16Mb Ram  
**DESARROLLADOR:** TOPWARE  
**DISTRIBUIDOR:** TOPWARE  
**GÉNERO:** ESTRATEGIA



### BATTLEZONE

En un mundo alternativo al nuestro, dos superpotencias están en pie de guerra. Es nuestro planeta Tierra pero en una realidad distinta. Allí, en los años 50, los rusos y los americanos encontraron una extraña tecnología alienígena que les ha permitido conquistar el Sistema Solar. Ahora están enfrentados por la posesión de los planetas y satélites y sus riquezas y, para ello, no han dudado en suprimir un conflicto nuclear en la Tierra para tenerlo en las estrellas. Battlezone es, además, un gran homenaje a uno de los primeros juegos «tridimensionales» de la historia y que se hizo muy popular a principios de los 80. Pero de los gráficos de «color verde» del comienzo hemos pasado a un excepcional juego donde se mezclan perfectamente géneros tan diversos como la estrategia y la acción. Pero no solamente tienes que estar a bordo de un tanque, sino que, además, tendrás la oportunidad de conducir otros vehículos y tener apasionados combates en un mano a mano altamente tecnológico.

**SISTEMA MÍNIMO:** Pentium 120 16Mb Ram, CD ROM 4X,  
Tarjeta de Sonido, Windows 95  
**SISTEMA RECOMENDADO:** Pentium 166MMX, 32Mb Ram,  
Tarjeta 3DFX  
**DISTRIBUIDOR:** ACTIVISION  
**DESARROLLADOR:** PROEIN  
**GÉNERO:** ESTRATEGIA/ACCIÓN



## CONTENIDO CD



### COMMANDOS

Commandos es el mejor ejemplo de cómo un grupo de desarrolladores españoles tiene reconocimiento internacional por parte de una de las grandes distribuidoras, para lanzar un producto suyo con todo el marketing y la parafernalia que viene siendo habitual en el caso de los grandes lanzamientos norteamericanos. En Commandos tomarás el papel de líder de un grupo de hombres que no le temen a la muerte y, precisamente, no están en una época muy aconsejable para hacer camping. Ellos tienen la peligrosa misión de realizar campañas de sabotajes a los nazis durante la II Guerra Mundial. Conforman un equipo muy unido y cada uno depende de los demás para sobrevivir, por lo que será imprescindible acabarse las misiones con todos los integrantes del comando vivos y coleando. Commandos es uno de los mejores juegos de estrategia en tiempo real que puedes encontrar y si además unimos unos excelentes gráficos, pues... ¿qué más se puede pedir?

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 120, 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Windows 95, Tarjeta gráfica 1Mb RAM  
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 166, 32Mb Ram  
DESARROLLADOR: EIDOS  
DISTRIBUIDOR: PROEIN  
GÉNERO: ESTRATEGIA



### OUTWARS

Microsoft ha entrado muy fuerte en el mundo de los juegos de acción 3D con esta fantasía futurista donde pondrás a prueba todas tus habilidades como patrullero del espacio. Outwars es una especie de mezcla de géneros con homenajes evidentes a Doom, Tomb Raider y MDK. La calidad técnica del programa es increíble, sobre todo si lo disfrutas con una tarjeta aceleradora. Deberás resolver una serie de misiones en esta demo. Se te explicarán tus objetivos al comienzo de la misma y, en la parte inferior de la pantalla, encontrarás toda la información del funcionamiento de tu armadura, armamento y nivel de energía. Disfruta y sobrevive.

SISTEMA MÍNIMO: Pentium 120, 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Windows 95  
SISTEMA RECOMENDADO: Pentium 200 MMX, 32Mb Ram, Tarjeta aceleradora 3DFX  
DESARROLLADOR: MICROSOFT  
DISTRIBUIDOR: ERBE  
GÉNERO: ARCADE



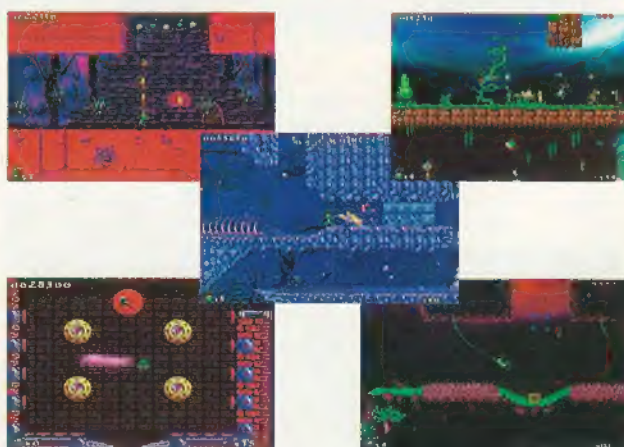


# D E M O S

## JACK RABBIT 2

Ya ha vuelto el conejo más loco de la historia de los ordenadores: Jack Rabbit. En esta segunda entrega hace gala de una mayor diversión y dificultad en los múltiples niveles de los que consta el juego. Ahora, encontrarás a enemigos aún más inteligentes, fondos animados y mejores efectos de sonido. Además, hallarás puzzles que te dificultarán el paso en muchos niveles, pero seguro que con tu habilidad y la enorme velocidad de Jack podrás llevar a cabo tu misión sin muchas complicaciones.

**SISTEMA MÍNIMO:** Pentium 90, 16Mb Ram, CD ROM 4X, Tarjeta de Sonido, Windows 95  
**SISTEMA RECOMENDADO:** Pentium 133, 32Mb Ram, CD-ROM 8x  
**DESARROLLADOR:** EPIC  
**DISTRIBUIDOR:** NEW SOFTWARE CENTER  
**GÉNERO:** PLATAFORMAS



## ARES RISING

Imagine Studios, una compañía desconocida en nuestro país, ha desarrollado Ares Rising un juego donde se mezclan otros al estilo de Privateer junto con conceptos de la estrategia y los puzzles. Precisamente para el desarrollo de Ares Rising, Imagine Studios ha contratado los servicios de tres miembros del equipo desarrollador de Privateer, con la esperanza de calidad que eso conlleva. De momento, probad lo que pueden hacer estos chicos con este maravilloso simulador.

**SISTEMA MÍNIMO:** Pentium 90, 16Mb Ram, CD ROM 2X, Tarjeta de Sonido, Windows 95  
**SISTEMA RECOMENDADO:** Pentium 133, 32Mb Ram  
**DESARROLLADOR:** IMAGE STUDIOS  
**DISTRIBUIDOR:** SIN CONFIRMAR  
**GÉNERO:** ESTRATEGIA



## FINAL FANTASY VII

Final Fantasy VII es uno de los mejores juegos que se pueden encontrar en consola y que ahora sale en formato PC. Atención por que esta demo sólo admite que tengas tarjeta aceleradora 3Dfx para que pueda funcionar sin problemas. La historia de Final Fantasy VII empieza cuando una compañía denominada Shira Inc. ha desarrollado un método para extraer la energía vital del planeta. Esta energía puede dar el control del Universo a quien la posea. Afortunadamente, ha surgido una organización rebelde que intentará luchar contra los siniestros planes de Shira. Sus miembros pertenecen a Avalancha y han jurado destruir a Shira Inc como sea para salvar el Universo. Final Fantasy VII es simplemente espectacular y cuenta con la ventaja de verse arropado por una excelente campaña publicitaria que le ha hecho famoso en todo el mundo.

**SISTEMA MÍNIMO:** Pentium 90, 16Mb Ram, CD ROM 2X, Tarjeta de Sonido, Windows 95, Tarjeta aceleradora  
**SISTEMA RECOMENDADO:** Pentium 166 MMX 32Mb Ram  
**DESARROLLADOR:** EIDOS  
**DISTRIBUIDOR:** PROEIN  
**GÉNERO:** ROL/ACCIÓN



## TEAM APACHE

Team Apache es lo último de lo último en el campo de la simulación y seguro que te dejará anonadado de su extrema calidad. Fue portada y se la merece, porque estamos, seguramente, ante el mejor simulador de helicópteros que te puedes instalar en tu ordenador. Tiene unos gráficos de impresión y es bastante sencillo de utilizar. En esta demo podrás apreciar lo que es capaz de hacer un superjuego en tu ordenador y palabra de que no te arrepentirás de montar en un Apache.





## CONTENIDO CD

**SISTEMA MÍNIMO:** Pentium 90, 16Mb Ram, CD ROM 2X, Windows 95  
**SISTEMA RECOMENDADO:** Pentium 133, 32Mb Ram, Tarjeta aceleradora  
**DESARROLLADOR:** SIMIS  
**DISTRIBUIDOR:** PROEIN  
**GÉNERO:** SIMULADOR



### MOTORHEAD

Motorhead es un juego donde la velocidad marca la diferencia. Está situado en el cercano futuro y la acción transcurre en la Liga Veloz TransAtlántica, un nombre muy raro, pero muy indicativo de lo que nos ofrece el juego. Hay escenarios situados en lugares muy variopintos y puedes escoger entre toda una enorme gama de vehículos para conducir y con los que, sin duda, podrás proclamarte campeón.

**SISTEMA MÍNIMO:** Pentium 90, 16Mb Ram, CD ROM 2X, Windows 95  
**SISTEMA RECOMENDADO:** Pentium 133, 32Mb Ram, Tarjeta aceleradora  
**DESARROLLADOR:** GREMLIN  
**DISTRIBUIDOR:** ARCADIA  
**GÉNERO:** ARCADE



### LECTORES

Muchas gracias por vuestros programas. Queremos recordaros que para incluir vuestros programas en el CD, comprobad antes que funcionan, sino es imposible incluirlos. Para finalizar, vamos a refrescaros la memoria respecto a las normas de admisión de trabajos:

Admitimos todo tipo de programas: juegos, utilidades, niveles de juegos, etc. No nos importa la calidad del producto; nuestra única intención es que simplemente os «presentéis en sociedad». Pero eso sí, os exigimos los siguientes requisitos:

Todos vuestros trabajos deben ser absolutamente originales. Cualquier responsabilidad por violación de derechos de autor es totalmente vuestra.

NO enviéis virus de ningún tipo. A cambio os mandaremos a vuestros matones para que os destruyan el equipo.

No hay censura en la temática de los programas, pero no aceptaremos ninguna que viole los derechos protegidos en la Constitución. Seremos tajantes con los contenidos racistas, sexistas o cualquiera que atente contra la dignidad de las personas.

### GAME DEVELOPER

Para que podáis empezar a hacer vuestros pinitos como auténticos coders, incluidos en los directorios correspondientes encontramos:

Curso DIV: Aquí tienes los ejemplos de la nueva lección sobre DIV Games Studio.

3D Manía: Código de ejemplo del artículo de 3D Manía. Rutinas de código para polígonos planos, polígonos texturados, texturados con subpíxel y corrección de perspectiva...

Música: Versión shareware de Cooledit, un buen editor para empezar a trabajar en él.

Taller 3D: Versión shareware de Vista Pro. Para Ms-Dos y Windows.

### SALVAPANTALLAS

Aquí encontrarás prácticos salvapantallas porque también tu monitor tiene derecho a descansar.

### IMÁGENES

En este directorio encontrarás imágenes de los juegos comentados en la revista.

### BROWSERS

Navigator 4.04: La última versión del navegador más utilizado.

Explorer 4.0: Microsoft marca la pauta en Internet con su nuevo Explorer.

### SHAREWARE

Anyware: Antivirus necesario en todo equipo.

Viruscan: El mejor antivirus, sin duda alguna.

GWS: Graphics Workshop, estupendo visualizador y conversor de imágenes.

Paint Shop Pro 4.14: Programa de retoque fotográfico utilizado por todo el mundo.

Sea: Otro visualizador. Rápido y muy fácil de utilizar.

WinZip 95: Compresor/Descompresor de imágenes.

Coffee Cup: Nuevo programa de creación de páginas web. Soporta Javascript y animaciones.

BCM Diagnostics: Inspecciona tu ordenador para detectar posibles anomalías.

### NIVELES

Niveles para Quake.



## Game Over en Atlanta

Game Over se desplazó hasta Atlanta, capital del estado de Georgia y sede del E3. Allí y tras once horas de avión y cuando ya sólo quedaba combustible para diez minutos, aterrizamos en un impresionante aeropuerto, que sinceramente le da bastantes vueltas al de Barajas, en Madrid. Luego, tras dormir tranquilamente unas escasas horas, nos desplazamos ansiosamente al Georgia World Congress Center, donde vimos tal mogollón de novedades que las hemos incluido en un especial aparte de esta revista.

Pero os comentaremos brevemente las principales novedades. En cuanto a los juegos 3D se nos avecina toda una avalancha de alucinantes títulos; entre ellos, destacaba la gran sorpresa de Sierra: Half Life, una alucinante pesadilla de monstruos inclassificables y que será la sensación de estas navidades. Tampoco hay que olvidar Unreal de GT Interactive, otro que dará caña a Quake 2. Por lo que respecta a Tomb Raider 3, decir que no estará disponible hasta Navidades del 99 y parece ser que será la mejor despedida del milenio que se puede hacer en un ordenador. Asimismo, otro gran título a destacar fue Rayman 2. En cuanto al nacional Blade, nuevo retraso hasta las próximas Navidades.

El boom de la estrategia lejos de apagarse, arde más fuerte que nunca. Blizzard y

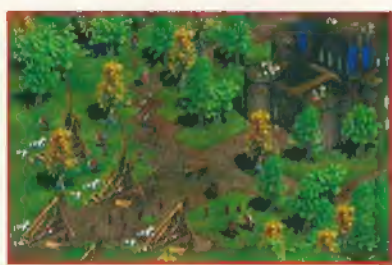
Virgin son los destacados, y ojo a los desarrolladores coreanos que cada día sacan mejores videojuegos, especialmente la compañía Hicom. Otro de los títulos que causó sensación fue Commandos, del software patrio. En cuanto a estrategia no militar lo mejor, probablemente, es la presentación de Maxis de su SimCity 3000 y que tiene un look alucinante. También Microsoft cortó el bacalao con su disco de expansión para Age of Empires II.

En cuanto a simuladores, Test Drive 5 y Need for Speed 3 fueron las grandes novedades de Electronic Arts. También destacar el simulador de motocross que está preparando Microsoft, metida de lleno en el desarrollo de videojuegos, y cómo no los nuevos de Microprose.

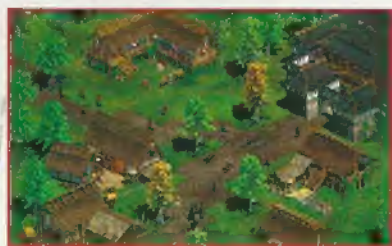


Nuestro enviado especial trabajando duramente.

## MICROSOFT



Entre los títulos más importantes que ha realizado Microsoft destaca, sin duda alguna, la expansión de Age of Empires. Este es uno de los juegos más populares en la estrategia actual e incluye nuevas campañas que comprenden desde el Imperio Romano hasta la Edad Media. La otra estrella de la compañía es Combat Flight Simulator pero adaptado a las necesidades militares.



## Half Life



Constituye lo mejor que ha hecho Sierra en mucho tiempo y, sin duda, se trata del título estrella para estas Navidades. HalfLife es un alucinante juego de terror que dejará en la silla al más pintado de todos y al mismo tiempo constituye la esencia de matar por matar. La sangre correrá en tu monitor. ¡De eso puedes estar seguro!

## Blood 2

Desarrollado de nuevo por Monolith, la segunda parte de este sanguinolento juego comienza a finales del año 2.030 en una era muy oscura y el escenario transcurre en una extraña instalación industrial de siniestro aspecto. Puedes elegir entre cuatro personajes distintos y en red está prevista la incorporación de un total de hasta 32 oponentes, luchando entre sí vía módem, red local o Internet.



## Hexplore

Constituye uno de los bombazos de Infogrames para esta temporada. Hexplore es un juego de rol y acción que transcurre en la Edad Media, concretamente en el año 1.000

A.C. aunque en un entorno poblado por las criaturas y demonios de las leyendas medievales. De este juego hay que destacar su asombrosa tecnología y su peculiar entorno isométrico, que convierten el movimiento de los personajes en algo muy original. El objetivo

de este juego consiste en la búsqueda del "Libro de Hexplore" que revelará a quien lo encuentre una magia olvidada y muy poderosa. Este juego también puede ser jugado a través de Internet por medio de los diversos servidores que Infogrames instalará.



## Anachronox



Los chicos de Ion Storm han presentado Anachronox, un excitante juego híbrido entre acción y rol que utiliza el mismo motor de Quake 2. El jugador puede controlar hasta tres personajes al mismo tiempo y explorar la galaxia en un entorno tridimensional. Puedes elegir entre distintos personajes para jugar y realizar multitud de tareas diferentes. Entre otras, en cuanto a sus prestaciones destaca el uso de una cámara en tercera persona, secuencias de combates 3D y el hecho de que todos los diálogos estarán digitalizados.



## DREAMCAST

Sega no re niega de estar a la última en el negocio de las consolas y ha decidido vengarse de sus competidores. Para ello, no hay mejor forma que sacar al mercado una nueva consola que rompa, en lo que a tecnología se refiere, a sus competidoras. Esto existe y se llama Dreamcast, una poderosa máquina de juegos que pasa a competir directamente con las próximas novedades de Nintendo y Sony. El corazón de la Dreamcast es un poderoso microprocesador Hitachi SH4 de 200 Mhz que comprende tecnología de 128 bit en cálculos 3D. Toda una pasada! Sega se va a gastar una auténtica millonada en la promoción de su producto y contará con el apoyo de un gran número de desarrolladores.



## Diablo 2

La continuación de uno de los juegos más adictivos de la historia dio a conocer sus primeros balances a la prensa especializada durante la celebración del E3. Diablo 2 no solamente mejorará en su estructura gráfica sino que, además, sufrirá grandes cambios en su estructura interna. De momento, las clases disponibles se elevan hasta cinco nuevas y podrán jugar en modo multijugador hasta un total de ocho personas, con lo que se incrementa considerablemente la adicción.

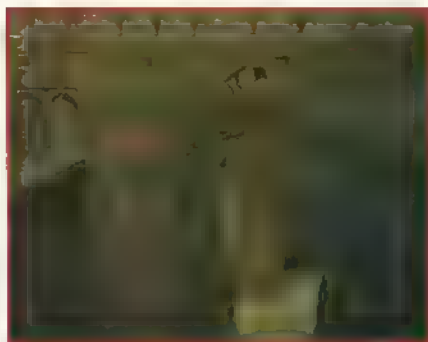
También han variado de forma cuantitativa el sistema de lanzamiento de hechizos. Ya no se deben utilizar tomos ni libros mágicos, sino que cada personaje, según vaya obteniendo experiencia, irá adquiriendo nuevas habilidades que cada vez le permitirán lanzar hechizos más complejos. Estas habilidades son únicas para cada clase y ninguna puede obtener la de la otra, es decir, que un guerrero puede ser el mejor con la espada, pero lo tendrá muy complicado para manejar medianamente bien la magia. De esta forma, se incentiva incluso más el carácter de rol de Diablo 2, mucho más aún que su predecesor.



## Prince of Persia 3D

Si está aquí. El genuino Príncipe de Persia ha vuelto con ganas de comerse el mundo otra vez, pero, en esta ocasión, ayudado con toda la tecnología 3D que las tarjetas actuales permiten.

Prince of Persia fue un auténtico bombazo a principios de los 90 en la plataforma del Amiga desde donde hizo su entrada triunfal. Más tarde pasó al PC donde igualmente enamoró a miles de seguidores. Uno de sus triunfos más logrados fue el desarrollo del movimiento del protagonista que era idéntico al de una persona. Y esto sin tecnología de captura de movimientos ni nada parecido.



Prince of Persia 3D supone la ansiada revisión de un clásico en los tiempos del Pentium. Como podéis ver en las imágenes Prince of Persia 3D se parece enormemente a otro clásico de los clásicos de la actualidad Tomb Raider.

El equipo desarrollador es Red Orb y han apostado muy fuerte por una fórmula ya consagrada como es la que se ha visto en Tomb Raider. En este caso, manejaremos al Príncipe en un gigantesco palacio oriental del cual tendremos que escapar para rescatar a nuestra amada. Como veis, es la historia de siempre, pero recitada en el mundo de las 3D.



## Expediente X

No podría ser de otro modo. Uno de los negocios más lucrativos de la televisión ya tiene su versión informática en forma de aventura interactiva como se puede prever. Para su presentación en Atlanta se recurrió a los servicios de la "Agente Scully" para promocionar el juego y, de paso, recolectar miles y miles de autógrafos de sus admiradores, entre ellos nosotros mismos. Del juego todavía no se sabe mucho, aunque sin duda se trata de una aventura interactiva donde tomaremos el papel de los archifamosos protagonistas de esta inquietante serie.

## Triunfo total

En Estados Unidos el mercado de los videojuegos alcanza ya al cinemático. Hay juegos con producciones millonarias y que sobrepasan en ventas a las recaudaciones de muchos estrenos de fin de semana. Algo está cambiando y en el E3 lo pudimos comprobar.

## Vigilance

Sin duda, el pabellón de los juegos 3D fue el más concurrido de Atlanta y también fue el que más novedades introdujo. Doros cuenta que cada compañía tiene una imagen de lo que puede ser "otro clónico de Quake" y, esta vez, le toca el turno a SegaSoft que tiene muy en mente lo que quiere. Vigilance es su apuesta por el futuro, y como ya viene siendo habitual en las notas de prensa, "revolucionará el mercado de los juegos 3D".

No obstante, SegaSoft ha intentado que su Vigilance tenga algunas notables diferencias con respecto a sus competidores.

De esta forma, el jugador puede escoger entre ocho personajes, cada uno con unas características propias y habilidades complementarias. Además, cada personaje ha sido creado con un estilo totalmente distinto pero siempre dentro de un ámbito futurista, ya que es en el lejano futuro donde se desarrolla el juego.

Otra de sus características es que el jugador tendrá sólo diez espacios en su inventario para rellenar con armas, munición y objetos. Se acabó eso de coger por coger, porque tendrás un límite de inventario, así que se añade algo de estrategia a este juego para que no todo sea matar y matar, aunque evidentemente el seguir con vida es lo más importante.



## Otra expansión para Quake II

Rogue Entertainment, los mismos que han desarrollado jugados como Heretic o Hexen, son los encargados de diseñar y desarrollar de una nueva expansión para Quake II. Su denominación oficial es QUAKE II Mission Pack: Ground Zero y contendrá nuevos monstruos para machacar y 15 retos de niveles con más armas, ayudas y sobre todo con un sentido muy enrevesado en el diseño de niveles.

### GANADORES CONCURSO BATTLEZONE

**FRANCISCO CID ROJAS**  
**JUAN JIMÉNEZ RIVERA**  
**RUBÉN VALENTÍN**  
**JOSÉ GREGORIO URKIOLA**  
**FRANCISCO TORTOSA**

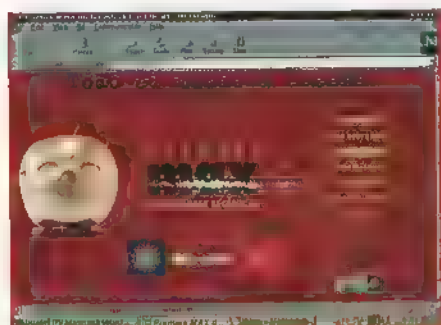
Burgos  
San Sebastián  
Las Palmas Gran Canaria  
Bilbao  
Valencia

**JOSÉ CARLOS PELLICER**  
**ANTONIO SABIO**  
**JUAN CARLOS ARJONA**  
**ALEJANDRO GONZÁLEZ**  
**FRANCISCO APARICIO**

Tausle  
Villanueva  
Jaén  
Madrid  
Santander

## Los premios en Internet

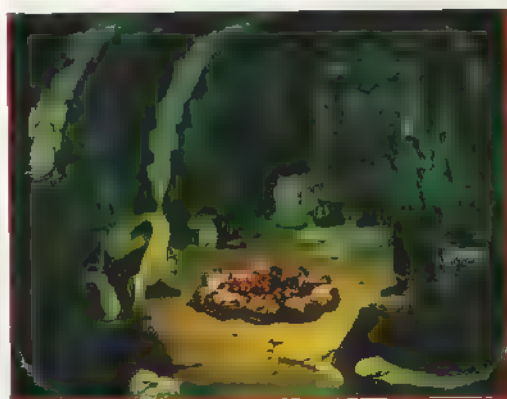
Microsoft, Teleline y Tofari retransmitieron a través de Internet los premios Max de las Artes Escénicas que tuvieron lugar el pasado 25 de mayo en el Palacio de Congresos de Fema, en Madrid. Con esta iniciativa de la SGAE y la fundación Autor se quiere premiar el trabajo creador y el talento creativo de los profesionales del Teatro, la Danza y las demás formas escénicas.



La gala se retransmitió a todo el mundo a través de Internet, utilizando la tecnología Microsoft Netshow en audio y vídeo. Este acontecimiento fue posible gracias a la colaboración entre Microsoft Teleline, empresa proveedora de contenidos y accesos a Internet, y Tofari, especializada en desarrollos tecnológicos. Publicidad y Marketing en Internet.

## Desaparece Lords of the Clans

Parece mentira, pero es así. Después de que la esperadísima aventura gráfica de Blizzard, basada en los mundos de Warcraft, nos haya puesto a todos los dientes largos, nos enteramos así, de repente, que Blizzard ha parado su desarrollo por que al parecer la calidad técnica del juego no iba a satisfacer las necesidades de público actual, ya que cuando el juego saliera a mercado iba a verse ampliamente superado por la tecnología existente. Sinceramente, esto supone un golpe mortal al concepto de aventura clásica tal como la entendemos y el reconocimiento al juego tipo Myst o Riven, que no es que esté mal, pero ya cansa tantos entornos 3D y movimiento libre, porque, en ocasio-



nes, a que nos gusta es jugar a las viejas aventuras de Sierra y Lucas, y si Blizzard hubiera seguido con su proyecto, no consideramos que fuera un fracaso pues tenía una pinta estupenda tal y como pudisteis comprobar en una preview reciente.

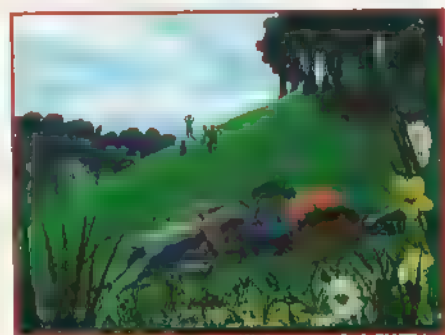
## Infovia y las tormentas

Uno de los servicios estrella de Telefónica es, sin duda, Infovia, pero últimamente no parece que vaya muy bien. Debido a una serie de problemas atmosféricos en forma de tormenta digital, nos hemos dado cuenta de que han funcionado como tenían que haberlo hecho. Resultado: Internet ha funcionado peor que nunca para muchos usuarios tanto en casa como en la empresa.

## Heart of Darkness



Recientemente se ha presentado a la prensa española este fantástico juego de Infoframes, que tiene como protagonista a un niño en busca de su perro que ha sido secuestrado por las fuerzas de la Oscuridad. Para rescatarlo tendrá que montar en un extraño aparato inventado por él mismo y viajar a otra dimensión donde se enfrentará a los peligros que suelen ser habituales en los juegos de plataformas. Heart of Darkness puede ser la gran esperanza para los plataformas por varias razones, sobre todo la técnica, pues disfruta de unas animaciones y gráficas totalmente de cine. Muy pronto estará entre nosotros.





## AUTOPISTA AL CIELO

Settlers 3 ..... Blue Byte  
 Star Wars Rebellion .... LucasArts  
 Sentinel Returns ..... Psygnosis  
 Snow Wave..... Hammer  
 Wetrix..... Infogrames

Newman Haas ..... Psygnosis  
 Tellurian Defence ..... Psygnosis  
 Mysteries of the Sith .... LucasArts  
 Hardwar ..... Gremlin  
 Army Men ..... Daikatana

Badur's Gate..... Proein  
 Daikatana ..... Proein  
 Token Kay ..... Hammer  
 Hired Guns ..... Psygnosis  
 Team Apache ..... Proein

MUCHAS GRACIAS POR VUESTRA PARTICIPACIÓN.  
 SEGUIMOS ESPERANDO VUESTRAS CARTAS Y CADA  
 MES SE SORTEARÁN TRES MAGNÍFICOS PACKS  
**TOTAL GAMES**

LOS GANADORES DEL SORTEO HAN SIDO:  
**ANA ISABEL ABAD (VALLADOLID)**  
**MIGUEL BENITO (MADRID)**  
**LUIS ANTONIO GUZMÁN (MADRID)**

### ¡ESPERAMOS VUESTRA PARTICIPACIÓN!

NOMBRE Y APELLIDOS: .....  
 DIRECCIÓN: .....  
 POBLACIÓN: ..... CÓDIGO POSTAL: .....

Mis juegos favoritos son:

- 1) .....
- 2) .....
- 3) .....
- 4) .....
- 5) .....

### GAME OVER - TOP 25

C/ Alfonso Gómez, 42 Nave 1-1-2 - 28037 MADRID



2	2	<i>Tomb Raider 2</i>	Eidos
3	3	<i>Fifa 98</i>	E. A. Sports
4	-	<i>Starcraft</i>	Blizzard
5	7	<i>Myth</i>	Eidos
6	6	<i>HMonkey Island 3</i>	Lucas Arts
7	5	<i>Pc Fútbol</i>	Dinamic
8	4	<i>Warcraft 2</i>	Blizzard
9	9	<i>Red Alert</i>	Westwood
10	10	<i>Civilization II</i>	Microprose
11	11	<i>Age of Empires</i>	Microsoft
12	12	<i>Jedi Knight</i>	Lucas Arts
13	17	<i>Lands of Lore 2</i>	Virgin
14	14	<i>Duke Nukem 3D</i>	3D Realms
15	21	<i>Diablo</i>	Blizzard
16	13	<i>Hexen 2</i>	Raven
17	16	<i>Blade Runner</i>	Westwood
18	20	<i>Tie Break Tennis</i>	Hammer
19	19	<i>Quake</i>	Id Software
20	8	<i>Heroes 2</i>	3DO
21	23	<i>Theme Hospital</i>	Bullfrog
22	22	<i>Broken Sword II</i>	Virgin
23	-	<i>Might &amp; Magic 6</i>	3DO
24	24	<i>Constructor</i>	Acclaim
25	15	<i>Screamer Rally</i>	Virgin



# EL VALOR DE LA TRADUCCIÓN



Tlf: 91 - 554 78 60

El doblaje de los juegos es una de las facetas que más importan en el mercado español para que éstos tengan un éxito relativo o sean todo un bombazo. A todos nos gusta entender lo que dice nuestro personaje y más si no manejamos el idioma anglosajón. En este reportaje conocerás una compañía que se encarga de que todos hablen un perfecto castellano.

**H**ay juegos que marcan una época. Es el caso de *Lands of Lore 2*, uno de los mejores títulos de rol que te puedes echar a la cara y que además de tener una enorme jugabilidad y una historia maravillosa, cuenta con un buen número de escenas cinemáticas que sinceramente de un aficionado a más de uno.

Pues bien, gran parte de la magia de esas escenas no solo se constituye por los gráficos impresionantes que están en ellas. Hay una cosa importante para la naturaleza humana como es el sonido, que da el "ambiente" a todas esas escenas: una buena música, diálogos. Bueno, lo de los diálogos es



En buena compañía.

harina de otro costal, sobre todo si cas en todos los juegos que se han publicado hasta ahora los diálogos habados estaban totalmente en inglés. Ya hace tiempo que se conciencio a los distribuidores para que los textos estuvieran en castellano y

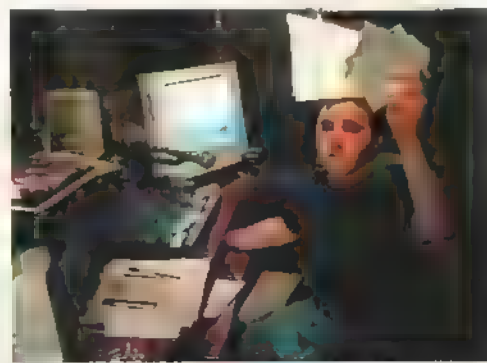
afortunadamente ya vienen incluido desde origen, o sea, desde los países anglosajones, aunque frecuentemente con "gambazos" orográficos que dejan alucinar al diccionario.

## A GRANDES MALES, GRANDES REMEDIOS

Pues bien, para evitar esta situación, desde hace unos años están apareciendo en nuestro país, con mayor y menor fortuna, empresas que localizan productos tanto de multimedia como de juegos. Uno de ellas es DL Multimedia y podemos decir, sin llegar a equivocarnos, que es la que "corta el bocallao".

En primer lugar, cuenta con las mejores instalaciones. Visitar su estudio supone todo un acontecimiento. Situado en pleno centro histórico de Madrid, ante todo llama la atención por la constante vigilancia que tienen las distintas dependencias y es que nuestros amigos de DL Multimedia tienen el honor de trabajar con la mismísima OTAN para temas de traducción de software militar y similares.

Pero lo importante de DL es que han sido los res-



¿De verdad tienes tanto trabajo?

ponsables de las mejores localizaciones que se hayan hecho en nuestro país. Buen ejemplo de ello es *Lands of Lore 2* y *Blade Runner*, las últimas superproducciones de Virgin Interactive. Actualmente están trabajando en el esperado *DUNE 2000*, uno de los juegos - junto con *Starcraft* - más importantes en el género de estrategia. De futuros proyectos se habló bastante, pero por razones obvias no se puede mencionar nada.

## NO SÓLO DE TALENTO VIVE EL HOMBRE

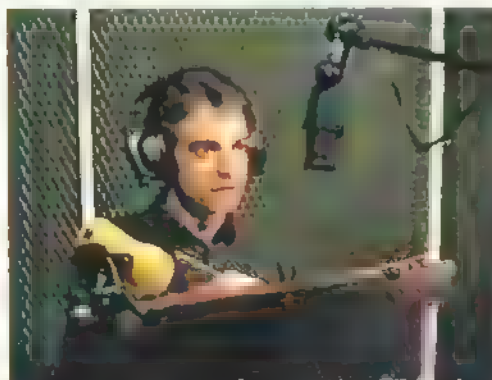
Para trabajar bien en los asuntos de doblaje es imprescindible contar con una buena voz y tener roles de actor. Esto es obvio, pero también se necesitan las máquinas: no precisamente para maquilar la voz sino para que la integración entre software y voz humana sea la mejor posible. Y más cuando se trabaja en juegos o en software multimedia, donde hay que integrar la perfección no solo en los textos sino los diálogos, algo que poco a poco se está consiguiendo en nuestro país.

Para la traducción de los textos es imprescindible

la colaboración de los desarrolladores con la compañía encargada de la traducción. En DL lo saben bien, tras duras negociaciones con los grupos encargados de desarrollo. Es lógico que al principio desconfíen y sean cautos a la hora de proporcionar herramientas de programación sobre todo si se trata de proyectos muy novedosos y que requieran el uso de alta tecnología. En ese caso DL debe recurrir a la imaginación para trabajar con todos los archivos que se reciben.

Es aquí donde entran en acción los numerosos sistemas informáticos de última generación utilizados para la compilación del código traducido. Pero en este caso lo importante es el doblaje y la compañía cuenta con tres modernos estudios de grabación donde además se realizan bandas sonoras de todo tipo así como arreglos y armonización de partituras.

En fin, sólo queda que disfrutéis de la entrevista que realizamos con Tino Martín y que conozcáis los pormenores de una industria que tiene un futuro ante todo muy esperanzador.



Un doblaje perfecto ¿no?



Una muestra del trabajo realizado.



## ENTREVISTA

Entrevistamos a Tino Martín, responsable de DL, quien tiene bajo sus obligaciones que todo el collar funcione bien, o eso creemos nosotros.

### ¿Cómo fueron vuestros orígenes?

Veníamos de mundo del cine y nos encargábamos de la traducción de películas tanto para el cine como para la televisión. En una ocasión descubrimos lo que estaba pasando con la multimedia y cómo podía afectar esto en España, así que invertimos unos ahorros en crear una pequeña empresa con el software y hardware que había entonces. Las instalaciones eran pequeñas y pronto empezamos a pegar palos de ciego. Al poco tiempo fuimos al MDA en Cannes, y nos dimos cuenta de lo que realmente se movía en este mundo. Fuimos creciendo y actualmente estamos trabajando para prácticamente todo el mercado de multimedia. Especialmente estamos orgullosos de ser la única empresa en España que trabaja para la OTAN en traducción de software militar.

### ¿Cuál es vuestro método de trabajo?

Intentamos llevar siempre el concepto de producción cinematográfica trasladado al mundo de los juegos. Existe un jefe de producción que absorbe el producto y filtra la información. Una vez filtrado se divide entre los siguientes: jefes de gabinete, vídeo, diseño y sonido. Cada cual da su punto de vista sobre la situación y luego todo esto se resume en un informe que pasa de nuevo al jefe de producción. Luego se crea un presupuesto y se pasa al cliente, que casi siempre se queda por el precio, se estudia de nuevo y se le baja el precio. Así todas las veces.

Luego viene la segunda parte del proceso y es la más dura, porque los archivos del cliente no vienen como tendrían que venir y no nos proporcionan las herramientas adecuadas para poder trabajar con su material, así que el trabajo



El jefe en su despacho. Peligroso.

bajo y tiempo se duplica, pero claro, contando con el mismo presupuesto.

Algunas empresas distribuidoras nos dejan hablar directamente con los desarrolladores, que sin duda es la mejor forma de traducir un juego. En cambio otras no permiten esto, y el trabajo siempre se hace a través de intermediarios, por lo que se pierde muchísimo tiempo.

Después de mucho pelearnos, no se hace caso al cliente y se construyen soluciones. Y una vez solucionado el problema se entrega a tiempo, el cliente felicita a la empresa y así continuamente.

### ¿Es verdad que en España nunca se han hecho auténticos doblajes sino traducciones literales?

Acabas de decir una verdad como un templo. Mucha gente se equivoca al llamar localización o que en verdad es una traducción. Localización no es una traducción, es conocer el entorno al que va dirigido el producto en el que estás trabajando. Si coges a un señor que traduce solamente texto, este texto está subordinado a una imagen, y este señor no conoce el medio, como puede ser los juegos, te encuentras con una traducción pero no con una buena localización. No vale con un buen traductor, sino también con un actor que traslade el doblaje a algo más que una frase descrita en nuestro idioma. Poco a poco esto está cambiando en nuestro país y ya en la universidad se han dado cuenta de que se necesitan expertos en multimedia.

### ¿El público necesita realmente el doblaje de los juegos? ¿Es apreciado por el cliente final?

Casi siempre, nuestro trabajo no es lo suficientemente apreciado. Si tú sabes de un juego que en Estados Unidos ha llegado a ser un auténtico bombazo, y entiendes el inglés, te lo compras en inglés, porque lo prefieres a una mala traducción. Pero el problema es cuando no se sabe inglés, ¿qué remedio le queda al consumidor? Pues nada, comprar un juego mal traducido en vez del original y sobre todo, porque al cliente no le queda otra opción. Pero este mercado cambiará igual que el cine. España es uno de los países europeos de mayor consumo de cine y el ritmo con la multimedia es muy similar. Al final, el mercado se profesionalizará y el consumidor sí podrá aceptar nuestro trabajo, es más, lo exigirá como se exige el doblaje en los estrenos cinematográficos actuales.

### ¿Futuro prometedor?

Esperemos que sí, pero no solamente a nivel de doblaje, sino también en cuestión de desarrollo de productos. No pensamos abandonar este campo, pero también nos interesa el desarrollo, es decir, crecer y crecer.



La familia y algunos más.



Departamento de documentación.

### ¿Os ha ayudado que los juegos tengan cada vez más "cultura cinematográfica"?

Me encanta esta pregunta. Pues sí que nos ha ayudado bastante. De todas formas, llegará un momento en el que todo se va a fundir en una sola cultura multimedia donde la interactividad sea lo más importante, tanto hablemos de cine como de juegos. Como estudioso de la materia puedo considerar que no hay ninguna diferencia entre traducción audiovisual (cine, televisión) y traducción multimedia.

### ¿Cómo es el proceso "técnico" del doblaje?

Pues no hay diferencia de una película de cine. Cogemos los archivos, hacemos una selección de los mismos y los estudiamos. Resulta que en una película, antes de doblarla, se ve lo mismo y puedes reproducir en tu cabeza cómo sería la sensación del espectador. En un juego es imposible ya que tienes muchas posibilidades, especialmente si es una aventura gráfica. Luego haces un casting de voces, haces un desarrollo al director de doblaje, que es una persona totalmente distinta al director del proyecto, luego se selecciona una serie de actores que prestan las

vozes. Se explica al actor en lo que va a trabajar con el consiguiente problema de la interactividad, cosa que pocos entienden, porque hay un hándicap añadido: cuando se ve la imagen uno se basa en la imagen para dar más vida a su voz, pero cuando se trabaja con archivos que no son interactivos, que no hay un seguimiento de la imagen, se tiene que crear de la nada sin saber lo que va a pasar exactamente en la pantalla, con lo cual tienes que exagerar mucho las sensaciones. Bueno, pues todo esto está contemplado en nuestros proyectos para una mayor facilidad a nuestro cliente.

Se hace exactamente igual que en el cine y la televisión. Muchas veces de los juegos son reconocidos porque son los mismos que los doblajes de televisión. La gente reconoce las voces. ♦



Sin palabras.



DESARROLLADOR

PROEIN

GÉNERO

SIN CONFIRMAR

AUTOR: ALAN WILDER

La raza más guerrera

# STAR TREK KLINGON

Microprose nos ha venido sorprendiendo últimamente con una saga de videojuegos basados en la popular serie de televisión de la Paramount Star Trek: The Next Generation. Ahora le ha llegado el turno a Star Trek Klingon Honor Guard, un arcade en el más puro estilo 3D.

**S**tar Trek: The Next Generation es la segunda parte de Star Trek, la clásica serie norteamericana de los años 60. En esta segunda entrega por fin somos amigos de las Klingon, y los personajes son totalmente distintos. Entre los nuevos personajes destacan el capitán Picard, que equivaldría al antiguo almirante James T. Kirk, o Dalt, un homínido futurista en versión androide del antiguo Mr. Spock.

Microprose es una de las empresas punteras en el mundo de los videojuegos. Con estudios de desarrollo situados entre Estados Unidos e Inglaterra, sus productos siempre se han visto avalados por una altísima calidad fina. El caso que nos ocupa no podía ser menos.

## LA HISTORIA

Como cualquier guerrero espacial que se precie, nosotros también tenemos que sufrir un programa de entrenamiento sumamente

duro. En nuestro caso tenemos un entrenador muy especial. Este es Kurn, hijo de Mogh y hermano de Vorl, uno de los mejores guerreros Klingon que podamos encontrar. Kurn nos instruirá en el uso de las armas y de la lucha cuerpo a cuerpo.

Durante nuestra última sesión de entrenamiento, el alto consejo sufre un ataque de unos terribles asesinos, y Korek es jefe del equipo de rescate. No tendrá más remedio que contar con nuestra ayuda. Lógicamente, abandonaremos nuestro entrenamiento y dedicaremos nuestros esfuerzos a intentar acabar con esos implacables asesinos.

Antes de recibir una serie de misiones que nos harán avanzar hacia el objetivo final de acabar con esos despiadados seres.

Nuestro objetivo final es salvar al imperio Klingon, y más concretamente la vida de su líder Gowron.

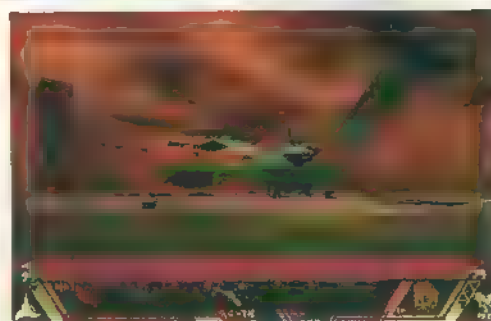


## EL JUEGO

El juego se desarrolla en el más puro estilo Quake. Para poder avanzar tendremos que acabar con un sinnúmero de enemigos, a la vez que cumplimos una serie de objetivos. Nos moveremos por un total de setenta mundos 3D diferentes entre sí, con más de 15 niveles totalmente interactivos, entre los que veremos estaciones espaciales, naves interplanetarias, ciudades extraterrestres.

El juego usa un motor 3D llamado Quake, que es de lo mejorcito que hemos visto hasta el momento. Gracias a este motor 3D, la impresión de estar en un mundo 3D total. El movimiento es sumamente bueno, pudiendo rotar nuestro ángulo de visión 360 grados.

Podremos atacar a nuestros enemigos con nueve armas, tanto de fuego como cuchillos y hachas. Entre estas armas, cinco



fueron creadas especialmente para este juego.

Tendremos dos modos de juego: el normal y el multijugador. En el modo normal iremos siguiendo una serie de misiones que nos irán conduciendo por el juego. En cambio, en el modo multijugador podremos jugar con nuestros amigos. En los dos modos contaremos con el mismo interfaz, así como los mismos niveles y elementos de juego. En la modalidad de multijugador podremos usar nuestro módem, red local o Internet para jugar con otros jugadores.

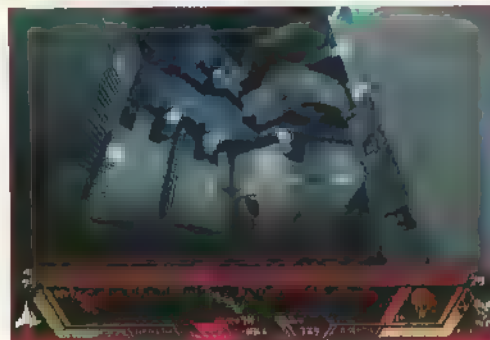


## EN RESUMEN

Microprose nos ha vuelto a sorprender con una nueva entrega de la saga de Star Trek. Con una gran jugabilidad e interactividad, este juego promete ser uno de los grandes éxitos de este año.

Nos veremos engancharnos a él al igual que lo hicimos con el Quake, y no podremos dejarlo hasta que hayamos llegado al final, y aún entonces nos gustará seguir jugando en modo multijugador con nuestros amigos.

Pronto nos veremos sorprendidos con otro programa de Star Trek llamado Vulcan Rites, que ya estaba en las agendas de este mes.





# XENOCRACY

THE ULTIMATE SOLAR WAR

**EL JUEGO DE COMBATE ESPACIAL  
MÁS AMBICIOSO JAMÁS CREADO**

**TEXTO Y VOCES  
EN CASTELLANO**

3 modos de juego diferentes: Arcade,  
Simulación y On-line (Versión PC)

Presentación y menús muy perfeccionados

Armas aleatorias. Más de 2 millones de niveles

30 diferentes tipos de naves

Avanzadas tecnologías: Sonido "3D-Sound",  
compatibilidad con joystick, Force Feedback,  
soporta la mayoría de resoluciones



**GROLIER INTERACTIVE**  
<http://grolier.co.uk>



UBI SOFT S.A.

Plaza de la Unión, 1

08190 St. Cugat del Vallès (Barcelona)

Tel. (93) 544 15 00 - Fax (93) 589 56 60

<http://www.ubisoft.com/spain/>

**Ubi Soft**

©1997 Veritas Productions Ltd. Editado por Grolier Interactive. Desarrollado por Simis y Hancock.  
Todos los derechos reservados. Las otras marcas pertenecen a sus respectivos propietarios.



DESARROLLADOR

TITULO

PROEIN

GÉNERO

PRÓXIMAMENTE



AUTOR: ALAN WILDER

## Cuestión de pecados

## SIN

Es el año 2027 en Freeport. El desastre y el caos total se han adueñado de la ciudad y nada o nadie puede impedirlo. Tal vez, la situación esté en manos de un solo hombre: un valiente llamado Coronel John Blade.

**S**IN es uno de los títulos más esperados dentro del género de la acción 3D. Promete lo mejor del género como pueden ser gráficos asombrosos, un motor revolucionario, mucha acción y chicas sensuales para dotar de mayor atractivo a la historia.

La reseña es casi la misma de siempre: Freeport, una ciudad sumida en el caos de la delincuencia y el tráfico de drogas, y los criminales equipados con la tecnología propia del siglo XXI. La policía es incapaz de controlar la situación y el Gobierno se ve lanzado contra las cuerdas por parte de la opinión pública que necesita protección para sus bienes y su propia seguridad personal.

El Gobierno no tiene más remedio que acudir a megacorporaciones de vigilancia para solucionar este caos. Así como vigilantes jurados pero con licencia para destruir a quien sea por lo que el juego tiene un tufillo a fascistoide bastante notoria y que puede resultar peligroso para las neuronas más

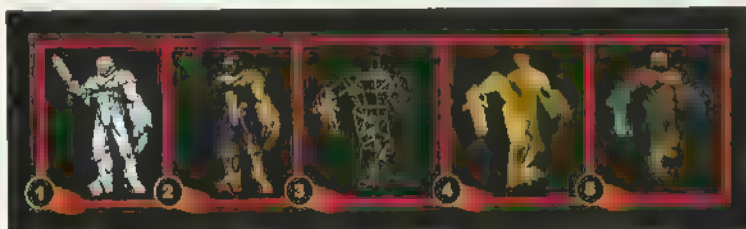
débiles. Pero bueno, apartaremos este tema.

Y el tipo más indicado para presidir una de estas megacorporaciones es el Coronel John Blade. Suya es la compañía HARDCORPS que tiene como principal misión limpiar las calles del crimen organizado y traer la paz y el orden a Freeport.

Ahora tienen un problema muy gordo por resolver. Se trata de la introducción de una nueva droga, que se denomina U4 y que causa problemas de adicción terribles entre toda la población. Pero no solamente es peligrosa por su adicción, sino que sus consumidores se ven arrastrados a extraños fenómenos de mutación genética que transforma a los drogadictos en seres violentos, repulsivos y muy peligrosos por lo que Freeport se está transformando en algo parecido a un infierno.

### LA AYUDA SIEMPRE ES BUENA

Para evitar esta terrible situación, el señor Blade tiene a su disposición a



una de las mejores boutiques de la urbe. Elexis Sinclair, una de las mentes más privilegiadas de la ciudad y también una de las mujeres más atractivas. Lo que ocurre es que la personalidad de Elexis es un poco enigmática y nunca se sabe lo que va a pasar con ella. Trabaja entre el bien y el mal, y algunos de sus experimentos son bastante discutidos, porque en su loca carrera del conocimiento ella no se pone límites de ningún tipo.

SIN es un juego con integración total en 3D y que cuenta a su favor con un motor mejorado del Quake 2. Su principal presentación al público es la violencia con la que está hecho y el entorno futurista de una ciudad del Siglo XX. En total encontrarás seis misiones con 24 largos niveles en su interior.

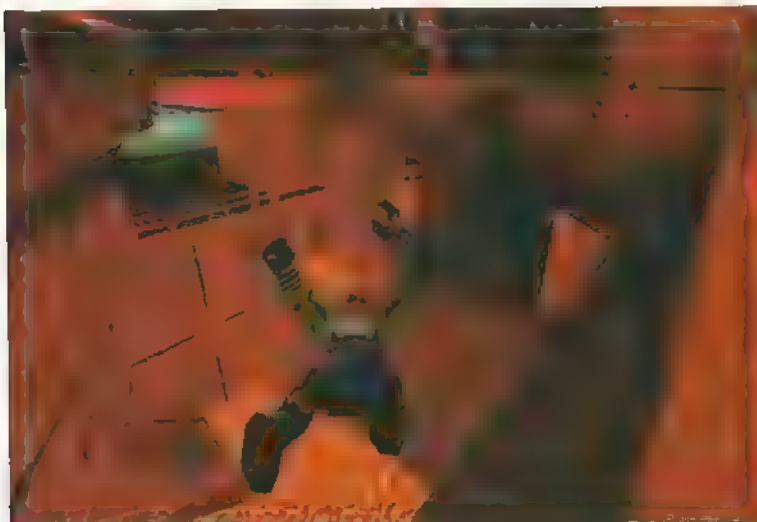


Otra de las características de SIN es que ninguna partida será igual a otra. No existe un camino determinado para resolver, pues cada acción que realices tendrá su consecuencia en el desarrollo del juego y a medida que cambiará inexorable-

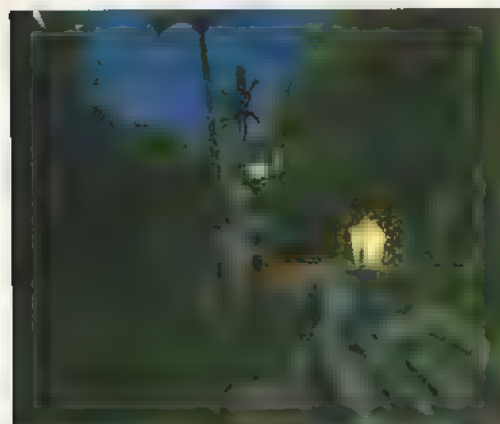
mente según hayamos actuado en consecuencia con determinadas acciones. Es decir, si malamos a un miembro de un clan es posible que "tengamos problemas" cada vez que veamos a sus compañeros y nos impidan llegar a una zona determinada.







Un baño muy calentito.



A láser limpio.



del juego que antes era de fácil acceso por poner un tiempo

## CUESTIÓN DE DISEÑO

Según propas pa abrás de los diseñadores. Sin embargo, creado para impresionar al jugador y que le agarre por la jugabilidad. Una afirmación impresionante pero que, de ser cierta, puede suponer todo un revuelo para nosotros, los pobres jugadores deseados

cada vez más de ver y ver imágenes más impresionantes. Y es que el diseño está hecho a medida para que el jugador sepa muy bien dónde está y qué peligros puede aguardarle

Entre las características técnicas más impresionantes cabe destacar que, efectivamente, es una versión mejorada de motor de Quake 2 con elementos tan importantes como 16 bits de color, efectos de iluminación, texturas

translúcidas, métodos *alpha blending* para explosiones y efectos especiales y un largo etcétera que, mucho nos tememos, exigirá un equipo bastante potente para disfrutarlo en pleno

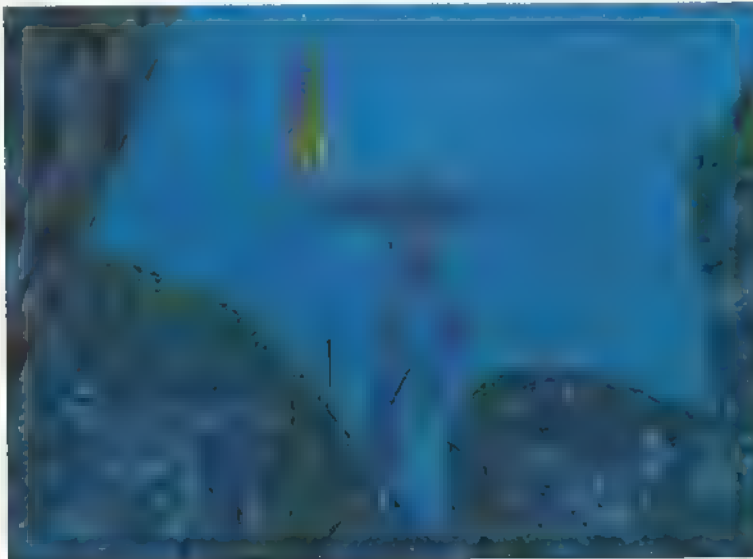
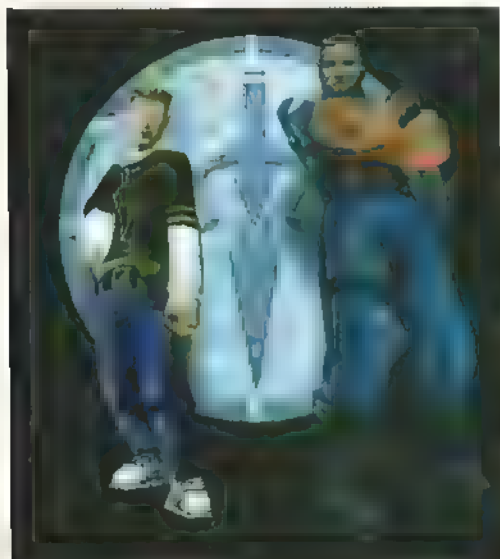
Asimismo, las criaturas de S.T.A.L.K.E.R. no son como las de Quake, que prácticamente iban a la muerte ellas solitas. Aquí, saben esquivar tus disparos y reaccionarán según tu comportamiento, así que se acabó la frase de

matar matar y matar por que ellos sabrán cómo estas en cada momento. Es decir, si estás herido no vale con esconderse detrás de la primera pared y dejar que los monstruos se maten entre sí. Ellos saben de tu situación y la aprovecharán porque estás herido y simplemente serás una presa más fácil para ellos. En S.T.A.L.K.E.R., hay acción y mucha tensión

Y qué es de un juego de acción sin una banda

sonora adecuada? Pues eso, la música interaccionará contigo en S.T.A.L.K.E.R. Si estás paseando tranquilamente la música es posible que sea más suave que una nana, pero en los momentos de mayor acción sonará tan frenética como tu so a puedes imaginar

En fin, S.T.A.L.K.E.R. es un bombarzo sin jugar a dudas y es posible que sea el rival de juegos como Unreal o Daikatana. Muy pronto lo averiguaremos ♦





DESARROLLADOR

PROEIN

GÉNERO

PRÓXIMAMENTE



AUTOR: NACHO VALENCIA

La aventura más escalofriante

# OMICROM

No creo que cuando mueras vayas al cielo si en vida no has jugado una extensa partida a Omicrom. Lo más seguro es que tu alma vele para siempre en una estancia mortuoria para los espíritus que no han consumido hasta su última exhalación en esta aventura 3D.

Miras tu reloj y ves que tu pulso es más fuerte cada vez. Son las 4.15 de la madrugada. Estás sentado en tu moto fumándote un cigarro mientras esperas a tu próximo contacto. Tu sudor empieza a emerger de tu piel y el pulso se te acelera. No sabes qué pasa pero nada te da ni una pequeña sensación de tranquilidad. La garganta se te agorrola por la sequedad de tu boca, que cada vez va a más. No sabes qué hacer, ya han pasado 25 minutos de la hora acordada. De repente oyes una tremenda explosión y giras tu cabeza bruscamente para ver qué ha ocurrido. Hay un cadáver entre las llamas, miras atentamente y ves arder poco a poco al que era tu contacto. Divisas una sombra que avanza para salir de entre las espesas lamaradas y oyes agudamente un segundo disparo. Notas una ráfaga de viento a pocos centímetros de tu cara y justo después una segunda explosión detrás de ti. Esa era para ti pero te has salvado por muy poco. Había sido un simple aviso, podrías estar muerto a estas alturas. Un hombre con un Rocket-launcher sale lentamente del humo y se dirige hacia ti con ademanes buenas intenciones. Aprietas el



acelerador y tu moto se levanta y sale dejando una espesa marca de goma quemada en el asfalto. Ahora tienes un enemigo más del que huir, y lo peor es que no sabes quién es.

Esta puede ser una de las muchas historias que vivas en Omicrom, la última aventura gráfica de Quantic Dream. Por cierto, no es una aventura gráfica normal y corriente, qué va, puede llegar a ser la aventura de las aventuras.

Si dispones de una 3Dfx después de ver el juego en cuestión no te quedarán dudas de que es una de las más completas y jugables de tantas como hayas visto. Además no está solo en tu PC sino que, si lo quieres, para Playstation también la puedes tener.

## REENCARNACION VIRTUAL

Tiene lugar en un universo paralelo al nuestro, en una ciudad desgastada y corrompida por la mentira de la gente y de la

sociedad. Esa ciudad se llama Omicron, y como te puedes imaginar es el nombre del juego.

Los jugadores se pueden mover amplia y libremente por los escenarios del juego. Cuando digo libremente me refiero a que si quieres puedes entrar en los edificios a ver qué hay, o con quién te encuentras, o puedes dar un paseo por las casi 100 calles que componen la ciudad.

Algo espantosamente real que el juego incorpora es una especie de reencarnación virtual, es decir que tu personaje o sea tú, puedes ser cualquier ciudadano de Omicron, por ejemplo, si mueres en una lucha te reencarnarás en la primera persona que toque tu cuerpo muerto.

Con esto se consiguen dos cosas, la primera es que es posible jugar en una misma partida con varios tipos de caracteres diferentes y tendrás que adaptarte a las condiciones que cada cuerpo nuevo te preste. La segunda es que las acciones de los jugadores tienen consecuencias reales, o sea, lo que sufra él lo sufres tú. Además, no puedes abandonar si le matan, debes seguir la partida con un nuevo cuerpo diferente, sea quien sea el elegido.

Sinceramente es de los mejores juegos que hemos visto. Tal vez sea



por haberlo visto con una aceleradora, pero si no tampoco creo que sea mucho peor. El juego es alucinante lo mires por donde lo mires.

## SU TECNOLOGÍA

Una física mejor que la de cualquier aventura gráfica. Si te pareció buena la de MIB, la de Riven, incluso la de Blade Runner entonces te parecerá muy buena la de Omicrom. La verdad es que es bastante parecida a la de Riven, incluso si hacemos memoria, hace un tiempo decíamos de Riven que los decorados y su calidad gráfica eran espectaculares, pues bien, a lo mejor su calidad gráfica no es mejor, ya que los chicos de Red Orb lo bordaron en este aspecto, pero desde luego no tiene nada más que envidiar a ningún otro. Y ya si lo comparamos a aventuras como Messiah las deja bastante atrás.

Técnicamente es bastante avanzado, pero eso no quita para que lo puedas ver a partir de un simple Pentium 133 con 16 Mb de RAM y

un CD 4X bajo Windows 95.

Ahora vamos a ver sus características.

- Una engine 3D a tiempo real bastante espectacular. Con SVGA, 16 bit (65500 colores) en true color, bajo W95.
- Compatible con tarjetas 3D bajo Direct 3D (3Dfx y PowerVR especialmente), con las que podrás ver efectos de niebla, transparencias y opacos asombrosos.
- Tira los render de adelante a atrás y de atrás hacia adelante. Con un efecto muy bueno de multiluminación.
- La engine controla también los espacios que ves y los que no ves simultáneamente. En Gouraud, por supuesto.
- Y, cómo no, incluye un Z-mapping bastante bueno.

Quantic Dreams no lleva a cabo un desarrollo de lo más espectacular, que seguramente será el camino a seguir para próximos proyectos de muchas desarrolladoras.





No esperes al invierno para sacar tu tabla...

# SNOW WAVE

AVANLANCHE

Aceleración 3D TOTAL



NVIDIA



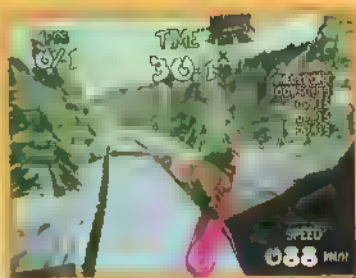
TELÉFONO DISTRIBUIDORES  
(91) 304 06 22 • EXT. 137



Incluye banda sonora con los mejores temas de MATA MATA

Alghia Records

Vive el SnowBoard extremo



HAMMER Technologies  
C/ Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2  
28037 Madrid (Spain)  
Tlf. (91) 304 06 22  
Fax. (91) 304 17 97  
e-mail: hammert@studios.com

TODAS LAS MARCAS Y LOGOTIPOS SON PROPIEDAD DE SUS RESPECTIVOS DUEÑOS



# STARSHIP TITANIC

AUTOR: ALAN WILDER

El nombre de una nueva aventura gráfica está a punto de retumbar en nuestros oídos. En esta ocasión se trata de Starship Titanic, que cuenta con la colaboración del mismísimo Douglas Adams, autor del libro La guía del autoestopista de la galaxia y del juego homónimo.

La historia es muy simple. Una civilización avanzada ha construido la nave más grande y lujosa de la galaxia, la Starship Titanic. La nave está totalmente automatizada y controlada por unos robots que se han vuelto locos. Tú has conseguido un viaje en tercera clase en este su viaje inaugural, pero algo va mal, y si quieres regresar a tu casa tendrás que arreglártelas para repararla.

Para repararla debes interactuar con los robots, conseguir pasar a primera clase y desvelar el misterio de qué es lo que ha pasado con la nave.

## EL INTERFAZ

El juego se presenta con una perspectiva de primera persona, usando unos estupefactos gráficos 3D prerrenderizados. Las habitaciones varían desde extrañas y futuristas



las a las casas con pilares de mármol. La navegación por el juego es la típica de pulsar con el ratón en las zonas de cambio de zona. Esto significa que si vemos una escalera y queremos subir por ella simplemente tendremos que pulsar sobre ésta. Las flechas indican los posibles movimientos, y un cursor resaltado indica que podemos interactuar sobre algún objeto.

El resto del interfaz, llamado PET, situado en la parte inferior de la pantalla,

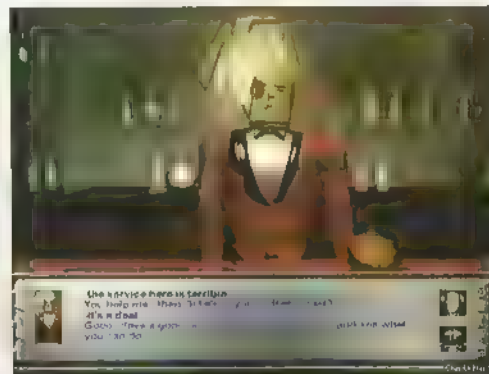
ocupa un cuarto de la misma. Contiene los diferentes paneles necesarios para interactuar con el juego, como los iconos de hablar, inventario, grabar e incluso un mundo a distancia con el que podremos manejar varios objetos del juego, como por ejemplo una televisión.

Los iconos son un poco crípticos al principio, pero el PET pronto se vuelve muy cómodo e intuitivo.

## ¿HAY ALGO MÁS?

Sé lo que estaréis pensando. Pensáis que no es más que otro clon de Myst. Bueno, en cierta manera tenéis razón. La única diferencia está en la forma de manejar las conversaciones con las personas.

De todas formas, la sensación de interactividad pronto se queda corta. La razón es que realmente



hay pocas personas con las que interactuar. Me pasé la mayoría del tiempo con Mars Nil Kroge y el loro.

La forma de hablar con las personas es a través del teclado. El propio programa intentará saber a través de nuestras frases, lo que le queremos indicar. A veces resulta un poco difícil encontrar las palabras exactas para que el programa comprenda lo que le queremos decir. Lo cierto es que unas veces lo hará mejor que

otras, pero en general está bastante bien.

El juego intenta ser una comedia, aunque supongo que ya os habréis dado cuenta pues es una réplica futurista de la película Titanic. Aunque a veces la historia pueda llegar a parecer un poco sosa por los pocos personajes existentes, estoy seguro de que os reiréis muchísimo con las numerosas situaciones cómicas que os encontrareis en vuestra hazaña. Hay un gran sentido del humor detrás

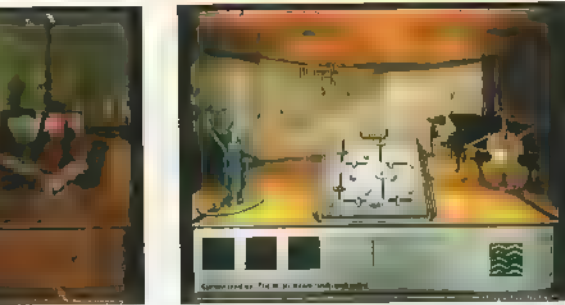






de los diálogos y puzzles, acentuada por unas excelentes voces que entonan como auténticos actores virtuales.

Esta aventura está repleta de puzzles que debereis resolver para poder avanzar. Algunos son bastante sencillos, algunos muy tontos, pero la gran mayoría serán bastante complicados de resolver. Por regla general se necesitará una gran capacidad de retención de la enorme cantidad de gráficos y textos que nos encontraremos. De todas formas, puede que no sea una buena opción para los novatos en esta clase de juegos, pues hay algún puzzle que realmente nos volverá locos antes de que seamos capaces de resolverlo.

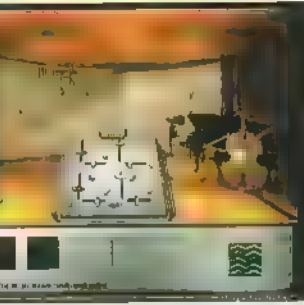


Los robots nos ayudarán bastante, especialmente el BellBot, que podrá ser llamado desde cualquier punto de la nave. Sin embargo, las pistas que pueden darnos sólo nos servirán como punto de inicio.

A la hora de usar los objetos, puede llegar a ser un poco confuso. Además, algunas veces tendremos que dar grandes paseos a la hora de recoger y usar algún objeto.

## EN RESUMEN

Sin duda, el punto fuerte de programa es el indudable humor del genio escritor y humorista Douglas Adams. Esto por sí solo ya es una razón para comprar este juego.



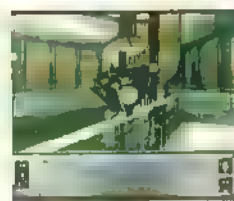
Si además os gustan los puzzles, éste será otro punto a su favor. Encontraremos puzzles de todos los tipos y dificultades, desde los más sencillos hasta otros propios de mismísimo Einstein. De todas formas, esto es algo bueno, pues si fuesen todos de la misma dificultad nos aburriríamos pronto. De esta manera, todo se equilibra de manera significativa.

Sin duda, lo que más nos llama la atención son los maravillosos gráficos del juego. Todos ellos son pre-renderizados, o que les da una sensación tridimensional de realismo sin precedentes. Todos los detalles gráficos han sido cuidados al máximo,



cosa que es muy de agradecer, aunque ahora la mayoría de juegos se basan más en el aspecto gráfico que en la jugabilidad.

Un punto un poco oscuro es la historia. Es cierto que es graciosa, pero a veces nos puede resultar un poco oscura. Supongo que también influye mucho el hecho de su similitud con cierta película reciente bastante conocida. Por un lado, es lógico que la historia



no haya sido tan cuidada como otras espectaculares, pues lo realmente importante de este juego son los puzzles.

Otra cosa que le puede quitar puntos es el texto. A la hora de introducir las frases, será un poco difícil escoger las palabras adecuadas, y aun cuando las encontremos, el ordenador puede llegar a pensar que estamos diciendo una cosa diferente a la que realmente queremos decir.



ULTIMA ONLINE  
11.990 Ptas.



MI TANK PLUTON 2  
8.490 Ptas.



X-COM 4 INTERCEPTOR  
8.990 Ptas.



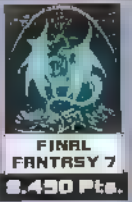
INCOMING (30fx)  
8.490 Ptas.



EASTERN FRONT  
8.490 Ptas.



FORSAKEN (30fx)  
8.490 Ptas.



FINAL FANTASY 7  
8.490 Ptas.



PANZER COMMANDER  
8.490 Ptas.

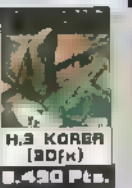
## SIMULADORES DE VUELO



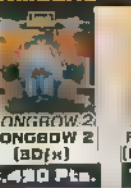
F16 (JAN 96) (30fx)  
8.490 Ptas.



COMMANDER GOLD  
8.490 Ptas.



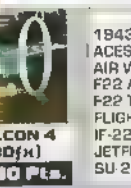
H3 KOREA  
8.490 Ptas.



LONGROW 2 (30fx)  
8.490 Ptas.



F22 RAPTOR (NOVA LOGIC)  
7.990 Ptas.



FALCON 4 (30fx)  
8.990 Ptas.

**Y TAMBIEN**  
1943 EUROPEAN AIR WAR  
ACES: X-FIGHTERS  
AIR WAR OR 3  
F22 A.D.F.  
F22 TOTAL A.R. WAR  
FLIGHT UNLIMITED 2  
IF-22 PERSIAN GULF V 5  
JET FIGHTER FULLBURN  
SU 27 FLANKER 2 D

CONSUL  
8.490 Ptas.  
8.990 Ptas.  
7.990 Ptas.  
5.490 Ptas.  
8.990 Ptas.  
6.990 Ptas.  
8.490 Ptas.  
CONSUL

## NOVEDADES

ARMY MEN 8.490 Ptas.  
BATTLES OF JULIUS CAESAR 7.990 Ptas.  
C & CONQUER: SOLE SURVIVOR 8.990 Ptas.  
CASTROL / HONDA SUPERBikes 7.990 Ptas.  
DARK OMEN (WARHAMMER 2) 7.990 Ptas.  
DAWN OF WAR (TIEMPO REAL) 8.490 Ptas.  
DEER HUNTER (TOP on USA) 4.990 Ptas.  
DESCENT: FREESPACE (3Dfx) 8.490 Ptas.  
DOMINION 8.490 Ptas.  
DUNE 2000 8.490 Ptas.  
DEATHTRAP: DUNGEON 7.990 Ptas.  
INTERSTATE 75 NITRO RIDERS 7.490 Ptas.  
IPANZER 44 (3Dfx) 7.990 Ptas.  
MIGHT AND MAGIC 6 8.490 Ptas.  
NIGHTMARE CREATURES OF LIGHT AND DARKNESS 7.990 Ptas.  
PAX IMPERIA 2 8.490 Ptas.  
REBELLION (LUCASARTS) 7.990 Ptas.  
SHADOW MASTER 8.490 Ptas.  
SIM SAFARI (MAXIS) 8.490 Ptas.  
SOLOS AT WAR (SSI) 7.990 Ptas.  
STARCRRAFT 8.990 Ptas.  
TEX MURPHY 3 (incluye DVD) 8.490 Ptas.  
TRESPASSER: J. PARK (3Dfx) 8.490 Ptas.  
ULTIMATE SOCCER MANAGER 98 7.990 Ptas.  
ULTIMA IX: ASCENSION 8.490 Ptas.  
UNREAL 8.490 Ptas.  
WARBREDS 8.490 Ptas.

## PACKS - COLECCIONES

CIV2 - SETTLERS 2 - 5 MCITY 2000 8.990 Ptas.  
DUKE 3D - PLUTON UM-IT OUT-ZONE 8.990 Ptas.  
RIDE A.DENT 11 y 2 + EXPANSIONES 8.990 Ptas.  
HEROES M & MAGIC 2 + EXPANSION 8.990 Ptas.  
STONEKEEP + WIZARDRY GOLD + WASTE LAND - DRAGON WARS + WORLD OF KEEN + BARDS TALE TRILOGY + .. 8.990 Ptas.  
BATTLE ISLE 1 + 2 + 3 8.990 Ptas.  
BG GETHYSBOURG, ANTIENTAM, SHILOH y BULL RUN 8.990 Ptas.  
BG NAPOLEON RUSSIA, PRELUDE WATERLOO, WATERLOO y AGE OF SAIL 8.990 Ptas.  
ULTIMA 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 + 7 + 8 8.990 Ptas.  
WARCRAFT 2 + EXPANSION 6.990 Ptas.

## EXPANSIONES - ADD ONs

AGE OF EMPIRES EXPANSION 5.490 Ptas.  
DARK REIGN EXPANSION 5.490 Ptas.  
QUAKE 2 - JUGGERNAUT PACK 5.490 Ptas.  
QUAKE 2 - THE RECKONING 7.490 Ptas.  
DOOM 2, DUKE 3D, C&C, WARCRAFT 2 3.990 Ptas.  
CIV2 - FANTASTIC WORLDS 5.490 Ptas.  
DIABLO HELLFIRE 5.490 Ptas.  
MAGIC THE GATHERING EXPANSION 2 5.490 Ptas.  
MALICE y SHRAK PARA QUAKE 5.490 Ptas.  
DARK COLONY EXPANSION 5.490 Ptas.  
EASTERN FRONT EXPANSION 5.990 Ptas.  
HEROES MIGHT AND MAGIC 2 EXP. 5.490 Ptas.  
FLIGHT SIM 98, BERLIN, CANARIAS, VIENNA, VENEZIA, AIRBUS 98 etc. 5.490 Ptas.

## LIQUIDACIONES

BATTLEGROUND ARDENNES 4.990 Ptas.  
BETRAYAL AT ANTARA 4.990 Ptas.  
BIRTHRIGHT 4.990 Ptas.  
DARK EARTH 5.490 Ptas.  
DARK REIGN 5.490 Ptas.  
RIFA 97 + LINKS LS + PETE SAMPRB7 4.990 Ptas.  
RIFA 98 4.990 Ptas.  
G-POLICE 5.490 Ptas.  
LORDS OF MAGIC 5.490 Ptas.  
OUTLAWS 5.490 Ptas.  
PACIFIC GENERAL 3.990 Ptas.  
PRO-PILOT 4.990 Ptas.  
PANZER GENERAL 2 8.490 Ptas.  
SEMPER FI 5.490 Ptas.  
UBIK 5.990 Ptas.  
ULTIMATE RACE PRO 5.990 Ptas.  
UPRISING 4.990 Ptas.  
WARLORDS 3 5.490 Ptas.

IVA y GASTOS de envío: INCLUIDOS.  
Productos importados: algunos en inglés.  
DISTRIBUIDOR: SOLICITE CONDICIONES.

## CUPON DE PEDIDO Y/O CATALOGO

Enviar a: M&DIA MADRID - C. Maques, 22-7 A - 28019 MADRID - FAX: (91) 4693426

TITULOS PEDIDOS

- ☐ Deseo recibir el pedido de la derecha y su catálogo.  
☐ Deseo recibir solamente su catálogo de CDROMs.

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCION

POBLACION

PROVINCIA

CODIGO POSTAL

TEND: TELEFONO

Precio

1)

2)



DESARROLLADOR

TOPWARE

GÉNERO

PRÓXIMAMENTE



AUTOR: ALAN WILDER

Sueños de Robot

# ROBORUMBLE

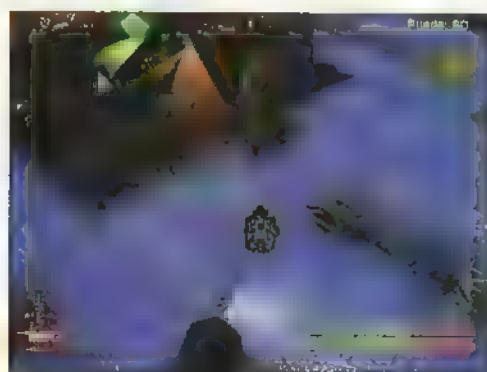
Topware, la conocida compañía alemana que tan rápido ha crecido en nuestro país, se dispone a entrar otra vez en los arduos terrenos de la estrategia y la acción 3D con Roborumble, un eficaz juego que está en pleno desarrollo.

**R**oborumble es un juego de estrategia 3D en tiempo real que permite modo multijugador. Además hay que luchar contra un ejército invasor o enigmas que intentan invadir a Tierra. Hasta aquí, hay que reconocer que la originalidad es bastante nula.

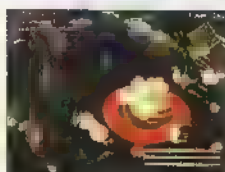
Pero donde Roborumble se diferencia de todo lo que hayamos visto hasta ahora es en su propio diseño. De momento, tiene un diseño muy peculiar que puede extrañar a cualquiera que lo ve por primera vez, ya que presenta mundos metálicos muy oscuros y sinceramente poco atractivos desde el punto de vista gráfico, pero Roborumble tiene mucho que ofrecer.

## CONSTRUCTOR DE ROBOTS

Una de las características más importantes



del juego es la capacidad que tiene de crear unidades. En lugar de utilizar, como en otros juegos, unidades ya prediseñadas, en Roborumble el usuario tiene la posibilidad de crear sus propias unidades a través de una larga serie de componentes. Por ejemplo puedes elegir el chasis de un robot terrestre, añadirle facilidades de vuelo como a cualquier robot aéreo y elegir armamento. Determinar si se da el caso



De esta forma, el juego ofrece más posibilidades que otros para cuestiones estratégicas, como es el caso de enfrentarse a un enemigo más numeroso que nuestro ejército, pero al que es posible vencer ya que nuestras mejoras han permitido disponer de superrobots que arrasaron todo lo que se encuentre por delante. Como puedes ver, la creatividad y la diversión están aseguradas.

La tecnología construida permite facilidades tales como efectos de luz en tiempo real, sombras, morphing de terreno, transparencias y explosiones de partículas. Esto parece una



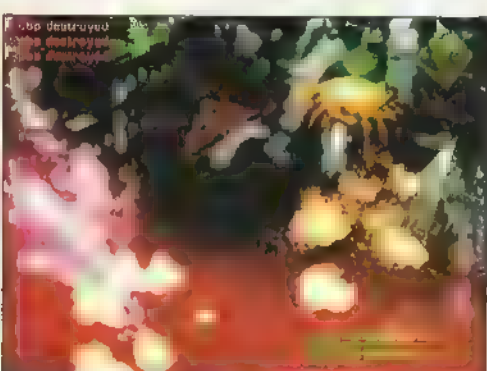
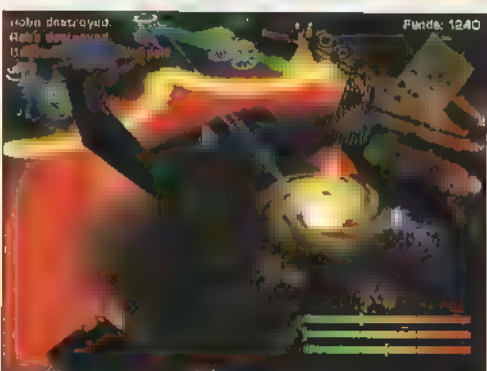
película de efectos especiales.

**Puedes elegir el chasis de un robot terrestre y añadirle facilidades de vuelo**

Además, el oponente controlado por el ordenador disfruta de una poderosa inteligencia artificial que puede hacer eficaces a más veterano de los

jugadores expertos de la estrategia. Concretamente, el juego dispone de una rutina de IA que recrea e imita la forma de jugar de cada persona y se adapta a la misma.

Roborumble presenta 15 misiones por cada bando contricante. Cada una de ellas se ha diseñado de tal forma que el usuario puede pasar horas y horas dándole o coco para resolver la o cuál situación. Toda una pasada de juego. ♦





# Juega seguro con tu ordenador, comprando calidad.

## Mr Micr SHOPPER



### AURUM-OVER/MR MICRO

- P. B. DFI INTEL X2XLX ATX
- 32 MB SDRAM
- FLOPPY 3.5 1.44
- HDD 2,6 GB ALTA VELOCIDAD ULTRA DMA
- T. G. SVGA TRIDENT 4SGRAM AGP TV
- MONITOR DIGITAL 15"
- T. SONIDO SOUND BLASTER 64 BITS
- CD-ROM 32X
- VOLANTE 3+1
- TECLADO WINDOWS 95
- ALTAVOCES 120 W.
- MICROFONO, RATON, ALFOMBRILLA

32 Mb.  
SDRAM  
Pentium II

2,6GB  
DISCO DURO

DFI®



ANTIVIRUS ANYWARE

WINDOWS 95 SOFT. CD



PENTIUM II 233 MHz + VOLANTE

pentium II 233 MHz

177.900\*

#### AMPLIACIONES

- MEMORIA RAM
  - DE 32 MB RAM A 64 MB RAM + 7.400
  - DE 32 MB SDRAM A 64 MB SDRAM (2\*32) + 7.400
  - DE 32 MB SDRAM A 64 MB SDRAM (1\*64) +10.810
  - DE 32 MB SDRAM A 128 MB SDRAM (2\*64) +20.500
- DISCO DURO
  - DE 2,6 GB UDMA/33 A 3,2 GB UDMA/33 + 3.300
  - DE 2,6 GB UDMA/33 A 4,3 GB UDMA/33 + 5.000
  - DE 2,6 GB UDMA/33 A 6,3 GB UDMA/33 +16.800
- CAJAS
  - DE MINITORRE C/PUERTA A SOBREMESA DISEÑO CE + 2.875
  - DE MINITORRE C/PUERTA A SEMITORRE DISEÑO CE ATX + 5.250
  - DE SEMITORRE DISEÑO ATX A TORRE DISEÑO CE ATX + 1.750
- PLACA BASE
  - DE DFI 430 TX A DFI 430 TX FORMATO ATX + 1.225
  - DE DFI P2XLX PII LX 440 A DFI P2XBL BX 440 + 6.180
- MODEM FAX
  - MODEM ZOLTRIX INTERNO 33.600 + 5.900
  - MODEM ZOLTRIX EXTERNO 33.600 +10.400
- TARJETA GRAFICA
  - VIRGE 64 3D DX DE 2MB A 4MB + 1.975
  - DE S3 VIRGE 64 3D DX A TRIDENT 4MB AGP + 3.600
  - DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MYSTIQUE 2 MB + 7.900
  - DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MYSTIQUE 4 MB +12.700
  - DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MILLENIUM 4 MB AGP +19.850
  - DE S3 VIRGE 64 3D DX A MATROX MILLENIUM 8 MB +35.100
- MULTIMEDIA
  - DE CD ROM 24X A CD ROM 32X + 1.125
  - DE 16 BITS COMP. A SOUND BLASTER 16 + 3.500
  - DE 16 BITS COMP. A SOUND BLASTER 64 + 9.100
  - UNIDAD DE CD ROM 32 X + 9.625
  - TAR. SINTONIZADORA RADIO FM + 3.000
  - TAR. CAPTURADORA VIDEO + SINTON. TV +17.200
  - KIT DE VIDEOCONFERENCIA +21.500
  - WINDOWS 95 (MANUALES Y LICENCIA) +13.900
  - TECLADO MECANICO CHICONY W95 + 1.500
  - JOYSTICK CON VOLANTE Y PEDALES + 8.100

### AURUM/MR MICRO

- P. B. DFI INTEL X2XLX ATX 440 LX
- 32 MB SDRAM
- FLOPPY 3.5 1.44
- HDD 2,6 GB ALTA VELOCIDAD ULTRA DMA
- T. G. SVGA S3 VIRGE DX C 2 MB EDO AMP. 4 MB
- MONITOR DIGITAL 14" .28 NE LR
- T. SONIDO COMP. SOUND BLASTER 16 BITS
- CD-ROM 32X
- TECLADO WINDOWS 95
- ALTAVOCES 120 W.
- MICROFONO, RATON, ALFOMBRILLA

32 Mb.  
SDRAM  
Pentium II

2,6GB  
DISCO DURO



DFI®

pentium II 233 MHz	138.900*
pentium II 266 MHz	145.900*
pentium II 300 MHz	167.900*
pentium II 333 MHz	190.900*

#### LOS MEJORES PRECIOS

JUEGOS  
MEMORIAS  
MODEM / FAX  
MONITORES  
TARJETAS GRAFICAS  
MULTIMEDIA  
PLACAS BASE  
IMPRESORAS  
DISCOS DUROS

M A D R I D

c/ seco, 3 • 28007 MADRID

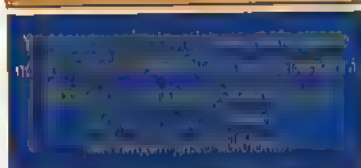
Aparcamiento Gratuito

Tfno.: (91) 501 96 96

Fax: (91) 501 97 09

Consultar  
Ofertas

#### GARANTIA IN SITU



V A L L A D O L I D

c/ Garcia Morato, 25 • 47007 VALLADOLID

Tfno.: (983) 45 74 13

Fax: (983) 45 74 17

G I J O N

Arda. Pablo Iglesias, 23 • 33205 GIJON

Tfno.: (985) 13 11 64

Fax: (985) 13 11 64

Todos los marcas y productos mencionados en este anuncio están registrados por sus respectivos fabricantes.

\*PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO O AGOTAR STOCK. ESTOS PRECIOS PUEDEN VARIAR SIN PREVIO AVISO. IVA NO INCLUIDO 16%.



# THIEF

AUTOR: ALAN WILDER

Looking Glass Studios es una de las compañías que más ha invertido en tecnología para la creación de mundos en tres dimensiones. Tomemos el ejemplo de Ultima Underworld. En su último trabajo podrás comprobar cómo estos chicos no paran de evolucionar.

**T**hief The dark project, como su nombre indica es una aventura donde la oscuridad tiene mucho que decir. Pero no solamente eso, si además eres un fanático de la novela gótica o de películas como El Cuervo o Dark City ambas dirigidas por Alex Proyas, o sientes a inquietante atmósfera de Alien, Thief puede darte muchas agradables sorpresas. En primer lugar porque la ambientación está repleta de estilo de una enorme superproducción cinematográfica y en segundo lugar porque sus creadores pueden cambiar todo el género del rol. Algo muy ambicioso que habrá que observar con atención para ver hasta qué punto es cierto.

## AIRES NUEVOS AL ROL

Es que esta compañía puede vanagloriarse de haber lanzado al mercado una de las mejores sagas de los juegos

nunca se comercializó en nuestro país. Otra de sus debilidades. La serie System Shock, un juego bastante antiguo pero que impresionó a todo el mundo en el momen-

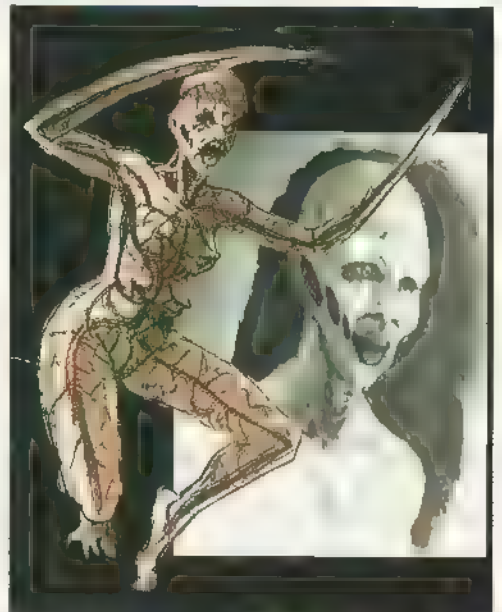
to de su lanzamiento. System Shock era una curiosa mezcla de rol de ciencia ficción y aventura que supuso todo un logro de aire fresco para el ya saturado mercado de los juegos.

Pues bien, todo esto se debe repetir en Thief, si sigue el gran proyecto y que es el mismo que esa curiosa mezcla de aventura y rol.

## PRESENTACIONES TÉCNICAS

Para la realización de Thief, a igual que ocurrirá con otros juegos de la compañía como Flight Unlimited, su protagonista es el escogido como el mejor de la tecnología actual para dar lugar a cosas tan impresionantes como éstas:

- Motor 3D en primera persona de perspectiva de primera persona diseñado especialmente para su uso en tarjetas aceleradoras, aunque lo será imprescindible para poder disfrutar de Thief.
- Tratamiento de luz de rayos que permite que la característica permitiera que pudiéramos explorar distintos locaciones que dejen un misterio de forma gradual y siempre que el juego lo permita. Es decir que donde antes la iluminación podía parecer la más brillante de las luces, siempre que el juego las acciones necesarias. Aunque en general hay que recordar que el juego tiene una atmósfera muy tene-



bre y el juego no quiere decir que siempre haya un aire de misterio y de tenebrismo, pero saber dónde te encuentras. Y Thief va a elevar muchas sorpresas en este sentido.

- Las criaturas que te encontrarás han sido diseñadas con técnicas tanto de capturas de movimiento en tiempo real como en uso de miles de polygons para dar una imagen bastante espectacular y que seguramente no permitirá que nos movamos.

Y por último, destaca el uso de la serie Acti-

Real propiedad de Looking Glass Studios que permite en todas las acciones de la aventura se vea reflejada tanto en los objetos como en los actores que hay y en el mundo. Este se ve especialmente en el uso de los distintos tipos de objetos que nos vamos encontrando.

## LO QUE NOS ESPERA

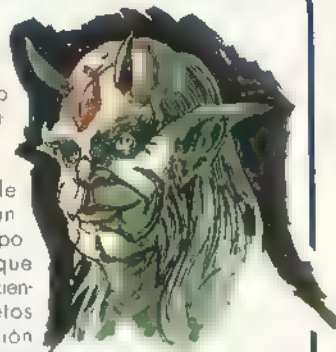
Pues simplemente nos está esperando la vez una de las mejores aventuras de acción que aparecerán a finales de este año. En Thief tendrás que robar, pero no



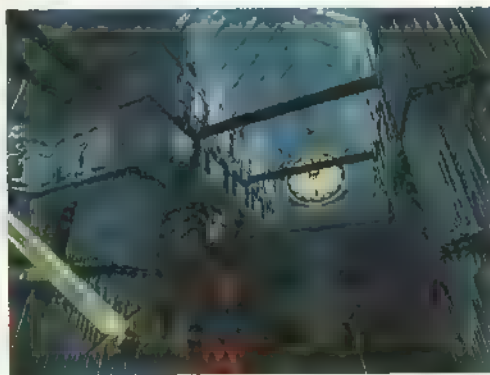


## GRÁFICOS MARAVILLOSOS

Thief se destaca de otros juegos hermanos por lo cuidado que está en el tratamiento gráfico. Han sido muchos meses de trabajo de un completo equipo de gráficos que han diseñado cientos de bocetos para la creación de las personas de la historia. Compie los storyboards han ayudado a diseñar una historia tan sublime como onírica. Algo que solamente la magia del dibujo y de la animación nos puede ayudar a imaginar.



una casa de multimillonarios o algún secreto industrial. Los secretos de esta ciudad extraña, gota y pérdida en el tiempo, protegida



po extraños guardados y con un aspecto simplemente maravilloso. Los gráficos de juego prometen ser de lo mejor y están especialmente diseñados para dejar caer al jugador o simplemente observar y observar.

El juego se compone de unos 20 niveles en los que tendremos que demostrar nuestras habilidades como ladrones, ya que habrá que ser muy sigilosos y hábiles para

neous eptas e incluso coleccionar a través de un acueducto y siempre para evitar el acoso de estos enemigos que no es que estén precisamente muy contentos con nuestra presencia merodeando por sus dominios.

**Thief tiene 20 complicados niveles donde demostraremos nuestras habilidades**

En fin, Thief tiene una pinta alucinante y su



desarrollo está a punto de iniciar las últimas fases de producción. Tiene todas las oportunidades para convertirse

en algo realmente genial y bueno, cosa que desde aquí en Game Over, estamos deseando que así sea. ♦





DESCARGAR

CONFIRMAR

FIRE

CONFIRMAR



AUTOR: PAUL LORENZ

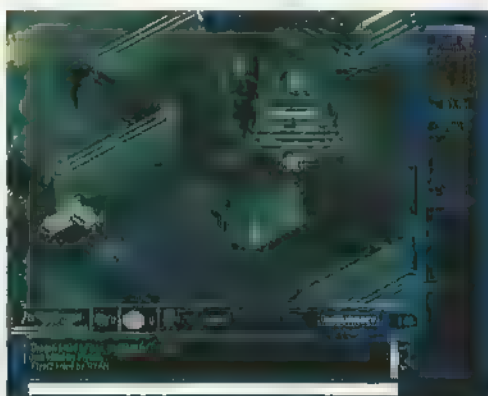
La unión hace la fuerza

# FIRETEAM

FireTeam, el nuevo juego de in-house, está a punto de aparecer en el mercado español. No es que sea un concepto muy novedoso. Realmente es una mezcla entre Diablo y Quake 2. Con esto queremos decir que se trata de un arcade con perspectiva isométrica y con una pizca de estrategia.

Este juego es totalmente nuevo y potente. Según en juego ya que en nuestros partidos múltiples jugadores podremos hablar con nuestros aliados. Al principio no nos creemos pues es muy difícil que el juego de banda existente permita esas cosas, pero gracias a Dios estamos equivocados. FireTeam usa un avanzado sistema de compresión de audio que permite la transmisión de voz en cualquier cantidad de canales.

En este juego disponemos de varios modos de juego, como son: Trainers, Deathmatch, Capture the Flag, Gunbal y Base-tag. Además de poder escoger un carácter de entre Commando, Scout y Heavy Gunner. El modo Deathmatch es el conocido todos contra todos. En Capture the Flag el objetivo será capturar la bandera de contrario. Por su parte el modo Base-tag consiste



en eliminar tantas bases contrarias como sea posible. Mientras que como hecho curioso podemos señalar que el modo Gunbal es una especie de mezcla entre fútbol y guerra. En cuanto a las personas que podremos escoger, el Gunner es lento, tiene un campo de visión limitado, pero su arma es la más potente. El Scout a su vez es el más rápido, pero es ligero y tiene un amplio campo de visión. Además cuenta con la capacidad de colocar

minas. Por último el Commando es una mezcla de los dos anteriores.

**Los coches no llegan a volcar del todo, pero sí se pegan unos buenos golpes en la pista. Cuidado con ello**

Una cosa interesante en este juego es que sólo podremos ver a los enemigos que tengamos en nuestro campo de visión. Con esto queremos decir que si un enemigo está detrás de un muro, o a la vuelta de una esquina, no podremos verlo hasta que lo tengamos dentro de nuestro campo de visión. Esto nos obliga a tener mucho cuidado con la energía, así como el uso de los power-ups, los conseguiremos recogiendo unos diamantes.

La energía, así como el uso de los power-ups, los conseguiremos recogiendo unos diamantes.



rotatorios que encontraremos por todo el mapa. Cada diamante tendrá un color que nos indicará la clase de power-up que nos proporcionará. Otra posibilidad es que tendremos la habilidad de teletransportarnos de un sitio a otro, aunque esto nos consumirá mucha energía y no podremos repetirlo hasta que nos hayamos recargado completamente.

En cuanto al control del juego será una mezcla de ratón y teclado. Al principio, nos puede costar un poco este sistema de control, pero en un par de partidas nos habremos acostumbrado a él ya que contamos con la posibilidad de asignar funciones determinadas a una cierta combinación de teclas, para así poder facilitar-nos la tarea del control.

Por defecto, los juegos están limitados a un

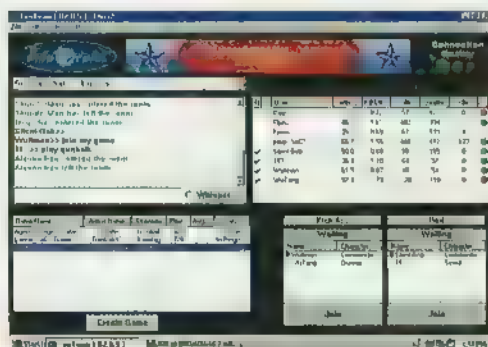
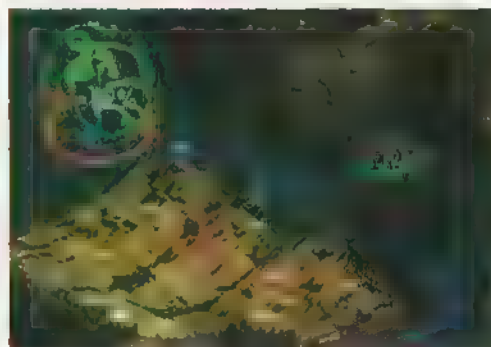
máximo de 10 minutos. Esto es lógico pues en otros juegos de este tipo comenzábamos a jugar y podíamos llegar a amanecer al día siguiente sin haber acabado la partida. Esto, sin embargo, será configurable y podremos cambiarlo a nuestro antojo.

Podremos jugar por internet aunque hasta que nos lo confirmen, probadamente tendremos que pagar una módica cantidad para poder disfrutar de este servicio.

En cuanto al aspecto visual, el juego cuenta con un feeling impresionante, pues tiene gráficos a una resolución de 800x600 con 16 bits de color, por su parte, los personajes han sido renderizados y cuentan con una animación bastante bien conseguida. Además los dibujos usados para los muros, suelos, etc. están francamente bien realizados.

A su vez se siente también ha sido cuidado al máximo con multitud de samples para los disparos, explosiones, mercedes, etc.

En definitiva, se trata de un juego que nos va a dar muchas horas de diversión sin límite.





# LA MEJOR OFERTA DEL MERCADO (\*)

**POR Y PARA PROGRAMADORES**  
Programación Actual te pone al día del mundo del desarrollo gracias a sus secciones principales dedicadas a la programación gráfica, Internet y sus lenguajes, desarrollo empresarial y nuevas tecnologías.

## LO MEJOR, AHORA EN CASTELLANO

Linux Actual es la primera revista en castellano dedicada al GNU/LINUX: el sistema operativo de moda. Incluye artículos dedicados a todas sus áreas y un CD-ROM con las mejores distribuciones y novedades del momento.

Prensa Técnica te ofrece las mejores publicaciones especializadas para el usuario más exigente.

(\*) Más de 100.000 lectores nos avalan cada mes.

**CREAR ESTA EN TUS MANOS**  
3D World esta especializada en infografía y las 3D en general. Con la última actualidad en diseño gráfico, reportajes, técnicas, trucos y tutoriales de los programas de diseño y 3D más utilizados en el sector profesional.

**TU GUÍA PARA LA RED**  
Internet Online se introduce en los recovecos de la gran Red mostrándote con información rigurosa sobre aspectos técnicos, análisis de webs y herramientas. Incluye CD-ROM con navegadores, utilidades de correo, chat, etc.



## JUGANDO DURO

Game over analiza los juegos de ordenador desde el punto de vista de los propios creadores. Toda la información técnica además de un análisis riguroso de las últimas novedades del mercado.

**Prens@**  
**Técnic@**

Edita **Prensa Técnica**

Alfonso Gómez 42, Nave 1-1-2. • 28037 Madrid  
Tf: (91) 3.04.06.22 • Fax: (91) 3.04.17.97



A lomos de la fiera

# PANZER COMMANDER

AUTOR: ANGEL FCO. JIMENEZ

Todos sabemos que SSI tiene una especial fascinación por la II Guerra Mundial. Muchos de sus mejores juegos de estrategia están basados en esta época y han supuesto un punto de referencia en el mundo de la estrategia.



Un factor común de los juegos de SSI es que son excelentes a nivel de desarrollo, pero a veces les falta algo de espectacularidad, es decir, que echas de menos un poco más de gracia en el campo de los gráficos, animaciones y en general en todo aquello que normalmente hace que un juego te deje con la boca abierta.

Pero, en Panzer Commander, los chicos de SSI en colaboración con el grupo desarrollador Ultimotion han echado toda la carne al asador y nos presentan un título que dice mucho sobre su conteni-

do. Y es verdad, porque tienes a tu cargo, nada más ni nada menos, que a un poderoso tanque de ejército alemán y sin duda es el carro de combate más famoso

De acuerdo, el juego se llama Panzer Commander, pero aunque el Panzer sea la estrella, tienes a tu disposición también a los ejércitos americano, británico y soviético. Y si no tienes suficiente, pues ya sabes, puedes contar con el consabido editor de escenarios, algo que se está convirtiendo en imprescindible.

Así que, como comentábamos, este juego supone toda una revolución en SSI ya que tienes ante ti un juego de estrategia, pero dominado por un fuerte elemento de acción, ya que todo el combate sucederá a bordo de tu carro de combate, por lo que la calidad técnica ha sido cuidada como nunca. Gráficos muy realistas y situaciones propias de la II Guerra Mundial, tales como ciudades incendiadas o campos repletos de cadáveres.

Otro de los aspectos que más se ha trabajado ha sido en la creación de los escenarios que recrean a la perfección los terrenos natura-

les y ciudades donde se desarrollaron principalmente las batallas entre carros de combate. Bueno, hemos adivinado que recrean los escenarios en el sentido de que encontrarás todo lo típico de una ciudad semidestruida, como casas humeantes o calles destrozadas. Otra cosa es que la calidad gráfica llegue a niveles como Quake 2 y similares. En este sentido, a Panzer Commander todavía le queda mucho camino por recorrer.

Pero la sensación de estar encima de un carro de combate, dar los órdenes oportunos a la tripulación del mismo, y comunicarte con otros

oficiales de infantería constituyen los principales atractivos de este juego de estrategia, pero al que se le ha dis- tirazado adecuadamente de simulador.

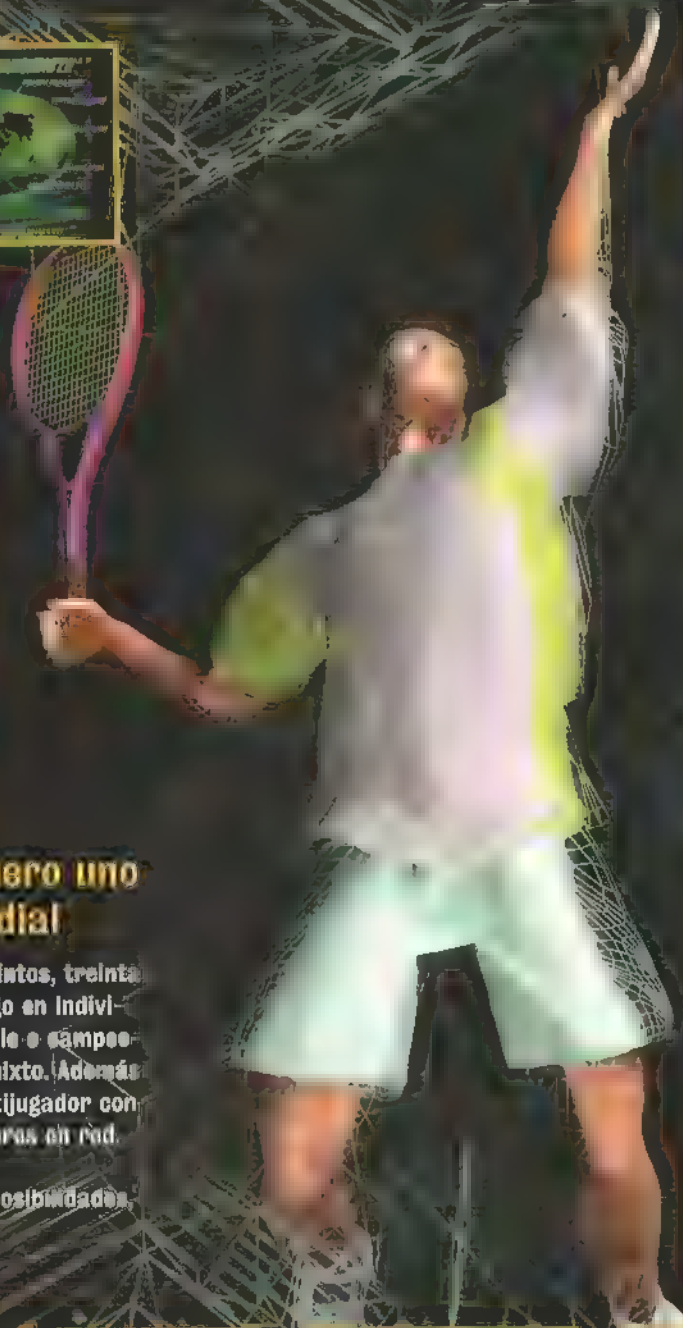
Si bien en la beta que hemos probado tenía algunos fallos, sobre todo en el movimiento, todos éstos se solucionarán en la versión definitiva del juego, que muy pronto estará entre nosotros. Y o dicho, esperemos que Panzer Commander llegue a ser una buena armonización entre la estrategia y la simulación, algo que juegos como Xenocracy o Battlezone están comenzando a presentar. ♦





# Tie Break

## TENIS 98



### Llega a ser el número uno del tenis mundial

Completa en ocho estadios distintos, treinta y dos jugadores a elegir, juego en individual o dobles, en partido simple o campeonato, masculino, femenino o mixto. Además Tie Break ofrece soporte multijugador con un máximo de cuatro jugadores en red.

Tie Break sólo te ofrece las posibilidades que tú decides.

### El juego de tenis más espectacular

El simulador 3D definitivo de tenis. Con increíbles efectos visuales como destellos de sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, cámaras móviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D.

### ¡Es real!

Podrás realizar todo tipo de golpes, hacer voleadas, cortar la bola, smashes, subir a la red, lanzarte en plancha a por el punto y mucho más. Esto es sólo el principio.

Además Tie Break implementa un innovador sistema de control de juego con el que realmente podrás sentirte un verdadero tenista de élite.

**PC Sólo**  
**CD 2995**  
ROM

De venta en quioscos, grandes superficies y tiendas especializadas



HAMMER Technologies  
C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-1-2  
28037 Madrid (Spain)  
Phone: +34 1 304 06 22 Fax: +34 1 304 17 97  
e-mail: hammert@studios.com



# MONSTER TRUCK MADNESS 2

AUTOR: JUAN SUÁREZ

**S**iguiendo con su agresiva campaña de expansión por la industria informática, y más concretamente por el sector de los videojuegos, Microsoft edita este nuevo lanzamiento que intenta solidificar más aún su asentamiento en esta rama de la industria. *Monster Truck Madness 2*, hermano menor, por no decir hijo, del original lanzamiento de Microsoft de año pasado, retoma aquí las tendencias de su predecesor intentando mejorar todo lo que se descuidó en aquél.

Para empezar tendremos a nuestra disposición más de 13 pistas por las que correr a todo gas, divididas en tres categorías: Circuit Race, Rally Race y Summit Rumble. La primera es la clásica de toda la vida, es decir, una carrera sin más contra el resto de oponentes; la segunda, nos ofrece lo mismo pero con circuitos estructurados en forma de rally, es decir, por etapas o metas volantes y por último, la tercera nos presenta la opción

de juego *DeathMatch* aplicada a MTM2, vamos, que se trata de circuitos exclusivos para ser jugados en red.

Por otro lado, contaremos con hasta ocho bestias de asfalto con las que competir en una carrera, dotadas todas de turbo y ruedas descomunales, y con unos diseños francamente exclusivos, dignos de la mejor carrocería *custom*. Tendremos la oportunidad de configurar o ajustar varios de los parámetros de nuestros vehículos, como la profundidad y dureza de los tacos de los neumáticos, o la transmisión del volante, etc., que se

verán reflejados en un mayor agarre o en una conducción más agresiva y que sin duda harán variar la forma en que controlamos nuestro coche posteriormente.

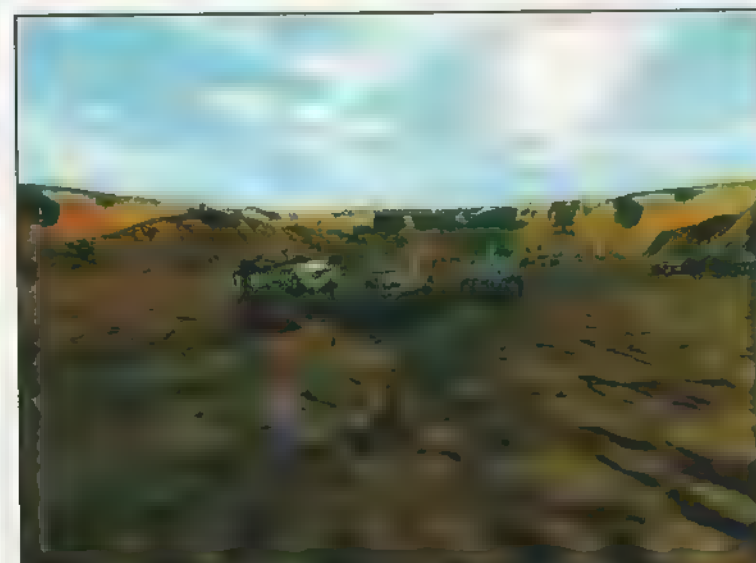
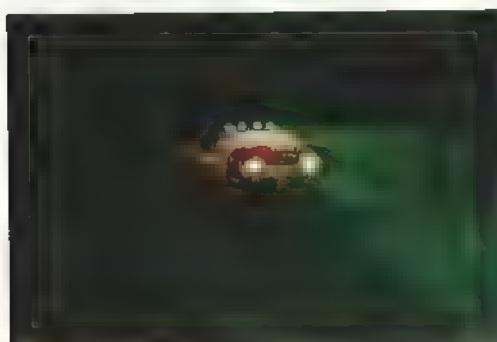
Centrados ahora en el juego y su presentación, MTM2 cuenta con unos menús muy bien estructurados, con un diseño gráfico muy cuidado aunque no por ello espectacular las animaciones y los videoclips son realmente llamativos, no tanto por su calidad como por lo que en ellos acontece, ofreciéndonos una amplia visión de mundo de los gigantes 4x4, que es francamente digno de admira-

ción. Y, ahora sí, meido en la acción de juego propiamente dicha, MTM2 recuerda mucho (quizás demasiado) a su antecesor, dando la sensación de que seguimos jugando al mismo juego. Es más, la engine, o motor 3D, se podría decir que es la misma que la de su versión original. Aunque los coches son poligonales, curiosamente las ruedas con que estos están equipados son simplemente *sprites*

con múltiples perspectivas, que dan una sensación de poca integración a todo el conjunto de coche. La conducción pese a estar gobernada por una física adecuada para esta clase de acción, no deja de ser un tanto monótona aunque no por ello aburrida. Los circuitos, por otro lado, quizá sí estén más cuidados, intentando sacar todo el partido a las posibilidades de juego, con múltiples





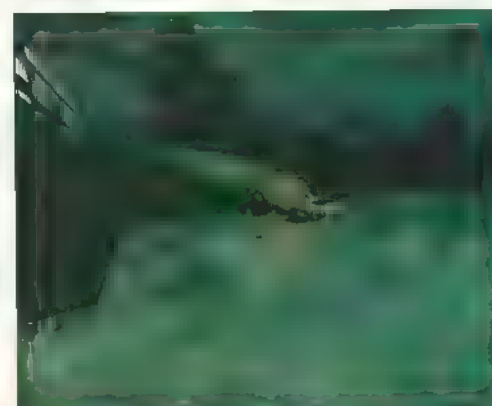
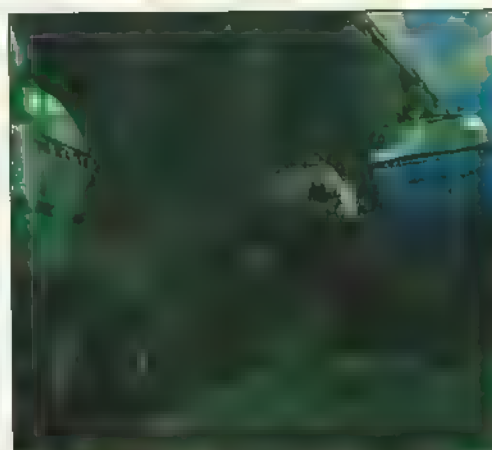
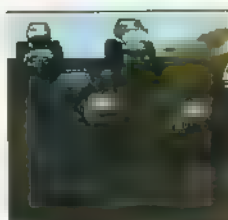


baches y puentes en obras y toda clase de obstáculos en los que hacer saltar por los aires a nuestro coche o a de nuestros rivales. La variedad de pistas es probablemente uno de los atractivos de juego que ponen a prueba toda clase de habilidades a la hora de conducir un 4x4 de estas características. Todo ello se ve amenizado por la voz y los comentarios sarcásticos de un ocular que transmite la acción de la carrera y que de alguna forma ayuda a animar el cotarro entre jugadores. Desde juego acción no le falta a MTM2 que sin hacer un gran alarde de tecnología aprovecha las nuevas tecnologías 3D de las tarjetas de última generación logrando con ello una fluidez máxima que redundará en una mayor jugabilidad. Esta misma faceta es la que permite a MTM2 usar múltiples efectos de partículas y niebla que sin duda mejoran el aspecto

gráfico de juego y dan lugar a diversas condiciones atmosféricas por las que desarrollar nuestras habilidades haciendo más diversos los entornos en los que se desarrolla la acción.

### Aprovecha las nuevas tecnologías 3D de las tarjetas de última generación

En definitiva nos encontramos con una ampliación del juego original ofreciéndonos nuevos vehículos y circuitos, así como nuevas posibilidades de configuración hardware que saquen todo el partido a nuestras máquinas y por supuesto la opción de juego en red que, como siempre supone un gran atractivo y un aumento drástico en las horas de juego total es que empieza a remos con este y con cualquier videojuego



Pero mucho varía tener que mejorar los productos de Microsoft si realmente quieren asegurarse un pedazo particular dentro de ese sector de ocio informático que cada día es más competitivo y feroz. En fin, a vuestra disposición quedar los mandos de estas maravillosas máquinas de tracción a las cuatro ruedas con las que hacer el caballo por multitud de escenarios llenos de obstáculos. No os olvidéis del cinturón. ♦



DESARROLLADOR

PSYGNOSIS

GÉNERO

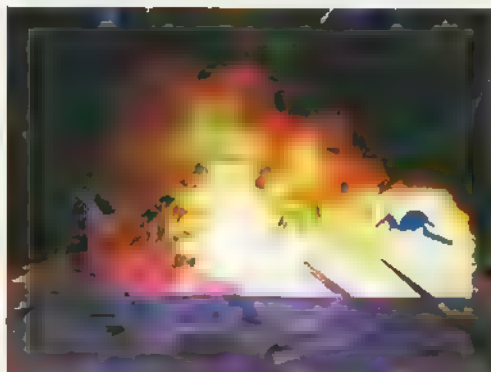
YA DISPONIBLE

AUTOR ALAN WILDER

Los nuevos invasores

# SHADOW MASTER

Cuando ya parecía que estaba todo visto en el mundo de los videojuegos, Psygnosis nos ha vuelto a sorprender con un arcade como hemos visto pocos hasta el momento. Shadow Master lo reúne todo: jugabilidad, adicción, gráficos, sonido...



Los ancianos aún nos contaban las mismas viejas historias sobre la Guerra Exterior. Sabíamos que no podíamos hacer preguntas, pues ni ellos mismos sabían las respuestas. Algunos afirmaban que duró 1.000 años; otros que mucho más. Aun así, sólo una cosa era cierta, que en los confines de nuestra galaxia, e incluso un poco más allá, habtaban dos poderosas civilizaciones alienígenas. Desde que reina la memoria, siempre habían estado luchando entre sí, una lucha de la que poco se sabía en nuestro mundo, pero que pronto tendríamos que aprender.

Cuando dejaron de llegar las naves con suministros, todos nos comenzamos a preocupar. Nuestros intentos de ponernos en contacto con las tripulaciones perdidas fueron infructuosos. Una a una, todas las comunicaciones con el exterior se fueron quedando mudas. Ninguna de nuestras llamadas era respondida.

Pronto comenzaron a llegar los primeros refugados, que venían contando historias de destrucción y saqueo, de mundos destruidos sin compasión, de habitantes esclavizados o incluso brutalmente asesinados

por unos despiadados asesinos mecánicos.

La primera flota de invasión no tardó en llegar. Shadow Master había venido a recordar lo que pensaba suyo. La Tierra.

## EL JUEGO

Estamos sin duda ante un juego que hará historia. En cuanto apretamos el botón de joystick por primera vez, un río de adrenalina comienza a correr por nuestras venas, y nos sentimos como pegados al mando.

Lo que más cabe destacar en este juego son sus gráficos. En el más puro estilo de los juegos 3D, éste es una mezcla de Descent II y Quake. Si tenemos la suerte de contar con una 3Dfx, los gráficos serán simplemente sorprendentes, llenos de impresionantes explosiones, lens flares y demás efectos de luz. El juego cuenta con más de 60 tipos de enemigos diferentes, entre los que podemos nombrar a los Skullon, los DrilDrone, o los mismísimos ShadowFist. Todos ellos están perfectamente modelados y texturizados, contando hasta con los más mínimos detalles. Basta con saber que parten de diseños de mis-

mo Rodney Matthews para hacernos una idea de cómo pueden llegar a ser. En cuanto a los mundos, tendremos que recorrer siete mundos alienígenas totalmente diferenciados entre sí.

El movimiento es bastante fluido, respondiendo perfectamente a las órdenes al joystick. Esto nos da como resultado una jugabilidad como hemos visto en pocos sitios hasta ahora.

Otro punto fuerte del juego es el sonido, de la mano del sistema Qsound. Éste es un sonido envolvente, Dolby Surround, que nos traducirá completamente en la atmósfera del juego. Nos llegarán de todas partes explosiones y disparos, en un ambiente de sonido 3D como pocos hemos visto hasta el momento.

Para orientarnos por el juego contamos con una especie de giroscopio 3D que nos ayudará a localizar dónde están escondidos los enemigos, e incluso saber de qué tipo son. De todas formas, no nos vale simplemente con saber dónde están, ya que éstos cuentan con una inteligencia que nos pondrá muy difícil la tarea de avanzar. Si, habiendo bien, los enemigos cuentan con una intel-

igencia artificial que les ayuda a descubrir cuál será nuestro siguiente movimiento en función de las partidas anteriores. Este es uno de los puntos fuertes de este juego, y sin duda el que más difícil hará nuestra tarea.

Si nuestros amigos también cuentan con este maravilloso juego estaremos de suerte, pues posee un sofisticado sistema de juego en red que nos permite jugar hasta con siete personas a la vez. Podremos conectarnos de dos maneras, por red o con un simple cable conectado entre los puertos de los ordenadores.

## RESUMIENDO ...

Las fases son totalmente impredecibles. No os confiéis en avanzar rápidamente, pues detrás de cualquier esquina o de cualquier muro falso puede aparecer un buen

número de monstruos con cara de pocos amigos. La mayoría de las veces sólo podremos avanzar por un camino, aunque a menudo tendremos que retroceder en busca de algún monstruo que nos haya matado atrás. Como ayuda, contaremos con el hecho de que nuestro punto de mira tiene una cierta inteligencia que le orienta hacia los enemigos cercanos, pero no os penséis que eso os resolverá todos los problemas.

Cuando llegemos al final del camino, nos encontraremos con el típico enemigo de final de fase, al que tendremos que derrotar mentalmente, acrobaticar con nuestros láser y misiles.

Shadow Master es un arcade 3D repetido de efectos gráficos y de sonido como pocos hemos visto hasta el momento. En nuestra aventura recorreremos siete mundos alienígenas pagados de más de 60 tipos de monstruos distintos. ♦





# JURASSIC WAR



PC  
CD  
rom

De venta en quioscos,  
grandes superficies y  
tiendas especializadas

Sólo  
2995  
ptas

## SIENTE LA EMOCIÓN DE MODO MULTIJUGADOR

No hay nada como jugar como carnívoros par con otros jugadores en un juego de estrategia en tiempo real. Ellos no te van a probar todas tus tretas, para demostrar quién es el mejor jugador. Horas y horas de pura y dura diversión total.

## CONQUISTA UNA ISLA PERDIDA EN EL TIEMPO

Llegarás a una isla dominada por los dinosaurios y otras criaturas. Debes desarrollar una tecnología y formar una comunidad, para poder enfrentarte a tus rivales. Una vez lo hayas hecho, serás nombrado Rey de la Isla.

## DISFRUTA DE LA FASCINANTE ÉPOCA JURÁSICA

En Jurassic War, conviértete en carnívoro o herbívoro y sobrevive entre los terribles dinosaurios. El escenario es el Jurásico, un mundo fascinante en el que la jugabilidad más emocionante, los gráficos más completos que puedas ver y animaciones de primera mano te ayudarán a desarrollar una temprana tecnología y vencer a los rivales de la isla.

Jurassic War es el primer juego de estrategia en tiempo real que te conduce a la Prehistoria y donde la emoción y los peligros continúan en cualquier momento.



DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

C/Alfonso Gómez, 42, nave 1-11  
28037 Madrid (Spain)

Phone: +34 1 304 08 22 Fax: +34 1 304 17 97

TELÉFONO DISTRIBUIDORES  
(91) 304 08 22 • EXT 137

¡ Si no lo encuentras en las mejores tiendas llámanos !

El Corte Inglés

Alcampo

PRYCA

CONTINENTE



# D. TO UNDERMOUNTAIN

AUTOR: JUAN DEM GUEL

Hay que ver hasta dónde llega la reutilización de software hoy en día. ¿Qué tienen que ver un arcade 3D, como es Descent, con un juego de rol de lápiz y papel, como AD&D? Generalmente poco. Pero en este Descenso a Bajolamontaña, un montón.

Efectivamente, DTU es un juego de rol en papel, pero no es una persona (muy o a Última Underworld I&II) pero utilizando la máquina (juego de Descent). El único problema es que esta máquina está ya un poco anticuada, y en un estado de mantenimiento que no permite jugar a un género de juego de rol como el que ha causado la aparición de tantas otras cosas.

Los gráficos son adecuados. En algunos casos magníficos. Sobre todo en lo que a enemigos y animación de figuras o gnomos se refiere. Pero la interacción con el entorno es poco moderna y difícil de manejar, y de ar los objetos que desees no se puede verlos. Los objetos todos los bien que se debería, mas que nada a persona e sufre de síndrome paredes pegadas. Esta es una enfermedad que comparten muchos juegos tridimensionales en primera persona que hace que el personaje tropiece constantemente al avanzar y parezca quedarse fijo. Finalmente, pegado a las paredes. Puede llegar a ser desquiciante.

La otra gran pega de este juego es la sensación de que el producto no ha sido terminado, y a guisa



de que no están todos los dados que deberían. El avance de la aventura es oscuro, algunos días ocos son un poco increíbles, e incluso algunas ramas de la trama aparecen un poco cogidos o traídas por los pelos. Pero esto es casi todo lo malo que se puede decir de DTU.

## ROL

Si quieren hacer un juego de rol que guste, AD&D (del inglés Advanced Dungeons & Dragons) es un buen sitio por el que empezar.

Casi todos los jugadores, veteranos y no tan veteranos, conocemos el sistema, lo que hace del aprendizaje una cosa fácil. Además, se trata de un juego de rol bastante flexible y completo, lo que de a buena parte de la ambientación e inmersión en el mundo resuelto.

DTU comienza en Waterdeep, una de las ciudades más importantes de los Reinos Olvidados, uno de los mundos fantásticos más detallados y fascinantes de la mitología basada en el sistema de reglas de AD&D. Más concretamente, la acción se desarrolla en Undermountain: una gigantesca mazmorra situada en el subsuelo de la ciudad, creada por el mago ciego de rigor hace más de mil años y poblada por el conjunto de criaturas y monstruos más variado que se pueda desear. Nómadas y a veces kobolds, orcos, goblins, enanos, elfos oscuros, esqueletos,

ghouls, lichs, sorbeseos, ratas, observadores, dragones y muchas cosas más.

**Tus primeras misiones transcurren en los pisos superiores de la mazmorra de Undermountain**

Undermountain es la Mazmorra con mayúsculas, y dentro puede haber cualquier cosa, literalmente. El viejo mago Hoaster, su creador, aún habita en algún lugar. Y su entretenimiento consiste en preparar y lanzar desafíos a los pocos aventureros que se atreven en entrar en ella. Cuanto más profundamente te internes, más y más difíciles se vuelven las pruebas, más duros los monstruos y más abarrotado y mortal se vuelve el trazado de la mazmorra. Y las recompensas también

crecen y se multiplican cuanto más bajas las riquezas de Undermountain son inacabables. Claro que también son inacabables las maneras de morir.

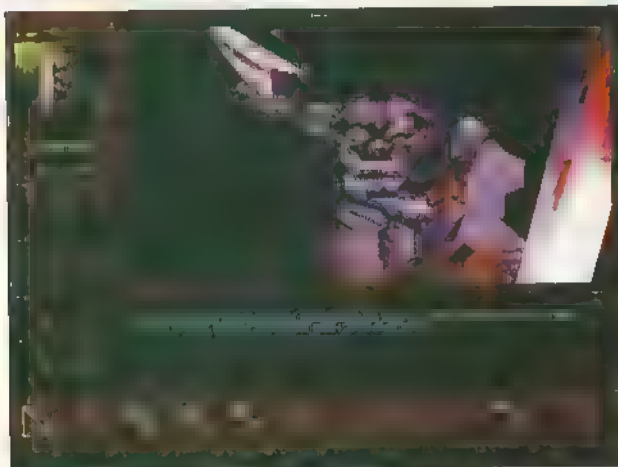
## AVENTURA

El juego comienza sin un objetivo claro: eres un joven aventurero que llega a Waterdeep en busca de trabajo. Y el que te lo va a suministrar es Kheben, el jefe de la ciudad. Tus primeras misiones transcurren en los pisos superiores de la mazmorra de Undermountain. Cada vez que completes una misión, Kheben te recompensará y te suminará un nuevo desafío, cada vez más en la profundidad de las cavernas.

Las misiones son sencillas y bastante lineales. Al principio consisten en poco más que matar a unos cuantos bichos y explorar un poco. Pero en muy poco tiempo te







versacion de la  
os i se n d p m e s  
t m s, m s s m t  
y m d t r k t n  
m s c r m s c h  
s e s e s p h e s  
c v e s d s  
d e t r s m c m  
d e m s D m e  
r s t m s  
n e m  
t t m s

est? 2. os enuncs? 3. Y  
1. 2. de os ordi  
na 1. 2. de  
3. 4. 5.

El jugador de las  
manos y de legos  
tiene las cerradas  
de la mano pero cumple  
con el juego con  
papeles y gladios  
de la mano.

## RESULTADO

En el asrroso mercado de los juegos de rol DTJ es una bienvenida adición. Aunque cada una gratuita se nota un poco cuando se adquiere algunos detalles.

tecnicos y de edico on  
se dete minos la cr mus  
ter y en etu genit, la  
deje me fue ioribie

As a result, the  
 first application  
 to the court is

onjadas de cosas que se  
 pueden hacer y te acos-  
 tumaras a quedarte pegado  
 a las paredes. Eso  
 puede llegar a girarte.  
 En especial si eres un fan  
 de *game* de AD&D o  
 de las dos cosas. ♦



## GUÍA PARA PRINCIPIANTES EN AD&D

## RAZA Y ATRIBUTOS

2000

**NOMBRE Y ALINEAMIENTO**

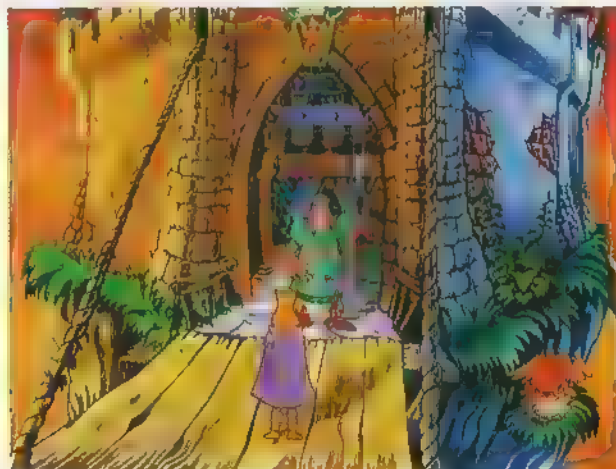


Volviendo a los viejos tiempos

# THE PRINCE & THE COWARD

AUTOR: ANGEL FCO. J. MENEZ

Los amantes de las aventuras gráficas puras y duras están de enhorabuena con este nuevo lanzamiento de Topware, una aventura que recuerda a las clásicas que ya hace algunos años se popularizaron tanto en nuestro ordenador.



**R**ecordás una excelente aventura gráfica llamada Simon the Sorcerer? Pues bien, compártela con ésta no sólo es tema medieval sino el tremendo sentido del humor que tiene, que raya entre el más puro cachondeo y las ganas de divertir a toda la familia.



Y es que el juego, a igual que ocurre con las películas Disney, está indicado para toda la familia, pues tiene toda la pinta de ser un cuento clásico pero trasladado al mundo de las aventuras gráficas. En este sentido, *The Prince & the Coward* no tiene nada que ofrecer de violencia ni situaciones prohibidas. Muy al contrario, es un juego donde lo que prima es el sano sentido del humor, además de un diseño muy colorido y que aún acerca más el juego al clasicismo de los cuentos tradicionales.

## LA HISTORIA

La historia del juego, a semejanza de otras historias medievales típicas de ordenador, se asemeja más bien a los cuentos de hadas. No olvidemos que estamos ante un juego indicado para los más pequeños de la casa, y claro, no aparece nada acerca de guerras sedientas de sangre ni nada parecido.

Todo se centra en la historia de un pobre príncipe que ha sido hechizado por un malvado y viejo demonio. Para

curarse tendrá que recorrer un montón de lugares típicos de los cuentos. Conocerá a un viejo y cascarrabias mago que le ayudará y llegará a ser su principal aliado. Pero por motivos de destino, nuestro príncipe se convertirá en un oso, conocerá a misteriosas mujeres y luchará contra vampiros en un castillo maldito. O sea, toda la esencia de los cuentos en una sola aventura gráfica. Se nota que sus creadores son centroeuropeos pues se conocen toda la temática clásica de las historias de hadas.

son mejores para el tipo de juego del que estamos hablando. Ellos sabrán.

El juego contiene diálogos bastante largos y pertenece a la categoría de los que hoy que romperse bastante la cabeza, ya que contiene cerca de 140 puzles para resolver. Puede ser un juego familiar, pues la familia entera tendrá que jugar para resolverlo. Pero aún así, Topware insiste que todo tiene su lógica y esta aventura será de lo más atractiva. Eso esperamos.

## UN JUEGO PARA TODOS

Por supuesto, un juego familiar tiene que ser fácil de usar. Como las clásicas aventuras todo se solucionó a través de golpe de ratón, con él se explora todo este particular mundo de magia y fantasía, y se consigue con un solo golpe de ratón hacer de todo, pero atención al "nuevo" cuadro de órdenes. Los programadores se han negado por usar las clásicas ordenes de "coger" o "hablar" que, aunque puedan parecer anticuadas, según ellos

Por último, destacar los gráficos pues es, sin duda, la estrella en un juego de estas características. Además de estar diseñado con un exquisito sentido del humor, las técnicas utilizadas de animación comprenden desde complejas técnicas de creación de escenarios hasta procedimientos para el movimiento de los personajes como el uso de *Anti-Alias* para su integración en tiempo real. Algo original y curioso, ¿no?

*The Prince & the Coward* pronto estará en nuestras pantallas disponible para todos los públicos. ♦





# CAESAR III

AUTOR: ALAN WILDER

Entre la primera y segunda parte de Caesar transcurrieron bastantes años. Por aquel entonces el equipo de Impressions, creadores del juego, eran unos completos desconocidos, pero con la continuación vino el éxito y el reconocimiento mundial. Ahora nos atacan con su tercera parte.

**E**l original Caesar si mal no recuerdo, salió en 1993. Se trataba de un juego modesto en comparación con otros títulos de su época, pero que tenía una banda sonora muy típica de las películas romanas, por lo que rápidamente entrabas en situación para ponerte a realizar estrategias típicas de las legiones que por aquel entonces conquistaban toda Europa.

El único hándicap de Caesar era su mala jugabilidad. Aparte de que estamos hablando de 1993, la época en la que la VGA era lo mejor que podías encontrar en el mercado, los gráficos que tenía el juego eran, por decirlo de algún modo, bastante lastimosos y el interfaz de usuario mucho que desear. O sea, que el juego no mostraba ninguna calidad para que fuera el bombazo del año, vamos. A cambio, tenía buenas dotes estratégicas y rápidamente se convirtió en un objeto de culto.

## EL ASCENSO DEL IMPERIO

Pero, afortunadamente, Impressions ha cambiado con el tiempo, no en detrimento de la calidad de los elementos estratégicos, sino en un mayor impacto visual que la ha hecho, por así decirlo, una compañía más atractiva al público. De ahí grandes éxitos como los dos partes de Lords of the Realms, una serie que trató el mundo medieval como nunca antes se había hecho, una visión tan global y completa del mundo medieval y enmarcada con una calidad gráfica excelente y una jugabilidad de la que hacen época. Algo que se repitió en Caesar, a cual-

supuso todo un respiro para los juegos de estrategia.

## LA CONSTRUCCIÓN DE EUROPA

Caesar II es como un SimCity 2000 pero en plena época romana. Presentaba un aspecto visual impresionante con multitud de edificios romanos por construir y una completa y renovada inteligencia artificial que nos las hacía pasar canutas no solo para gobernar un Imperio, sino para controlar una única provincia romana.

## El jugador puede "chatear" con cualquiera de los habitantes del Imperio

Pues bien, el enorme éxito de Caesar II - que lleva vendidas más de medio millón de unidades -, algo increíble en un juego de ordenador, ha supuesto que se desarrollara la tercera parte. ¿Y qué esperamos en ella? Pues, de momento, que a buen seguro se dará antes de Navidades, con lo que estamos ansiosos de probar su versión definitiva.

Entre las grandes novedades que incorpora esta tercera parte destaca, sin duda, la opción multiusuario que permitirá a cada usuario desarrollar objetivos distintos dentro de las fronteras de un único Imperio. Asimismo, además del desarrollo de una tecnología militar tenemos que preocuparnos por construir grandes obras de ingeniería civil, los romanos fueron unos de los mayores constructores de la antigüedad y sobre todo evita los



ataques de las tribus bárbaras, nuestros principales enemigos.

Además, Caesar II supera a su antecesor, no solo en gráficos sino en concepto de juego. La idea consiste en que el jugador tenga a su alcance no solamente la pantalla de la ciudad sino que, en la misma, visualice la ciudad, la provincia y la batalla en caso de que se produzca. Esto es debido a que en Caesar III todo lo que hagas tiene una repercusión inmediata en todo, ya que el juego se ha construido en "verdadero tiempo real". Se acabó la época de los turnos.

Otro de los detalles más simpáticos es que el jugador puede "chatear" con cualquiera de los habitantes del Imperio y preguntarle su opinión acerca de la gestión de la ciudad y de cómo va la vida cotidiana. Esta información nos será de



gran utilidad a la hora de resolver problemas porque seguro que habrá cientos de complicaciones.

Todas estas novedades, junto con una banda

sonora inolvidable, según las propias palabras de Serra, pueden convertir a Caesar III en uno de los grandes estrategias, y seguro que dará para hablar de él durante un buen rato. ♦



Estudiando Roma.



Y los demás de juega.



 **AUTOR: NACHO VALENCIA**

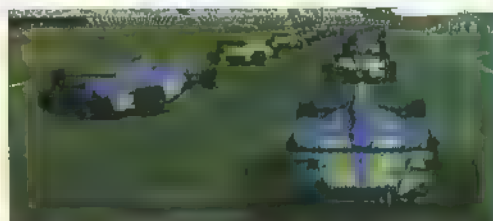
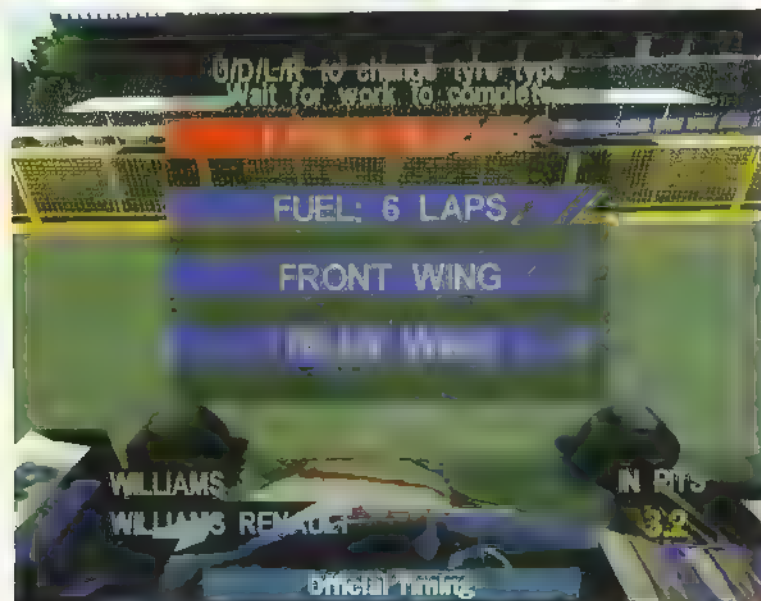


Otro tema es que  
hay otros que como  
la empanada hay  
que comerla y hay  
que no puede pe-  
rar sobre ella. Es ne-  
cesario vivir el lado  
físico de la empana-  
da. Los gajes de la  
pasión de la madre  
cuando le golpean es  
físicamente. Pero  
también han suavizado los  
factos como la coloca-  
ción orgánica de  
del gope, sino que te  
de a mirando hacia  
cualquier lado y debe-  
rás de ser tú quien en-  
dices que es. Pero  
también hay que  
mirar hacia el  
interior y  
trabaja en el  
trón que da justo ahí.  
Bueno pero no es nada  
grave. Cosas pequeñas  
hay que aprenderme.

Tienen un buen número  
de...  
Son...







rias que compiten en un campeonato de Fórmula 1 y puedes elegir a la mayoría de ellas.

Podrás optar entre un montón de coches diferentes: F1 McLaren de Mika Häkkinen, la Yamaha del campeón del mundo en el '96 Damon Hill, el todopoderoso Ferrari de Michael Schumacher, los Williams Renault de

Bergher y Jean Alesi o los Peugeot Hopda o Ford que no se quedan atrás en ningún momento.

Seguramente y más si eres un apasionado de la Fórmula 1, lo que más te gustará del juego es su realismo competitivo. Deberás cambiar de neumáticos, repostar, adaptar correctamente tu coche a las condiciones climatológicas, algo así

como en Screamer pero más a la Fórmula 1, más puntual y agridado. Digo que más logrado ya que en Screamer no podías mirar los discos de freno ni la transmisión ni los daños causados ni la servodirección ni el servofreno y aquí sí lo puedes hacer.

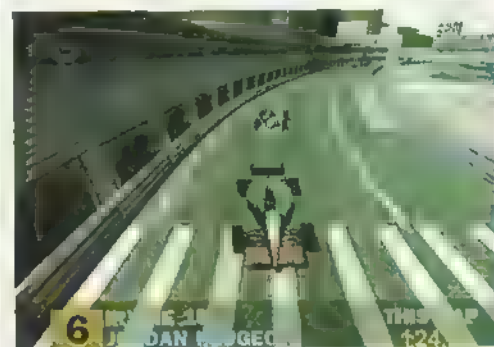
Esto es una parte de lo que puedes hacer con Fórmula 1 '97, además

de sus modalidades de juego arcade multijugador o time attack, veelas cronometradas a los circuitos.

**Lo que más te gustará del juego es su realismo competitivo**

De todas formas, para ser un juego de alta des-

ta, el juego de alta des- ta adora de a que se traba y requiere el uso de una tarjeta gráfica aceleradora para a no demasiado buena calidad que tiene, no está de todo bien. Eso sí, es sonando de juego es espectacular pero prueba a jugar sin sonido y te darás una decepción impresionante y es que a veces no todo tiene lo que a primera vista parece. ♦





# GEX 3D

AUTOR ALAN WILDER

Los chicos de Crystal Dynamics han cosechado un enorme éxito con su mascota GEX en la plataforma Playstation. Este simpático lagarto no se ha cortado un pelo de cambiar de medio para conquistar el mundo de los ordenadores. Seguro que arrasa.

**C**rystal Dynamics se están convirtiendo en unos especialistas en adaptar juegos de Playstation a PC. Recordemos el prodigioso Pandemonium 2 con su inquietante protagonista la maravillosa Nikki que ya ha formado parte de nuestra particular galería de selecciones.

Pero de la espectacular belleza de Nikki pasamos a la visión de un lagarto bastante viscoso y escabrido como todos los lagartos de nombre Gex y que encima es un forofa viciosa de la TV. Se sabe de memoria a todas las series, historias y películas que han aparecido en la televisión convencional, cable o satélite o lo que pueda imaginarse.

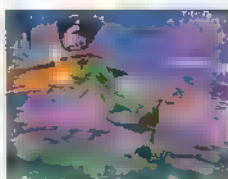
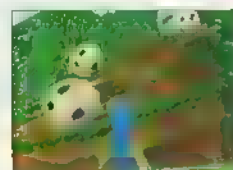
Ya nuestro amigo Gex ha tenido problemas en ocasiones anteriores en forma de juego de plataformas. Pese a su elevada adicción a la televisión, Gex trabajaba antes como agente secreto de S.J. Graciosa Maestrad. Vamos, todo un James Bond, pero en rep-

el y de color verde. Su pequeño tamaño no le impedía cumplir con cada una de las misiones que tenía encomendadas ya que a fuerza de su saltito permite llegar a cualquier sitio por muy inaccesible que fuera y además constituía su principal arma para luchar contra los nefastos enemigos que le acosaban.

## DE NUEVO LA ACCIÓN

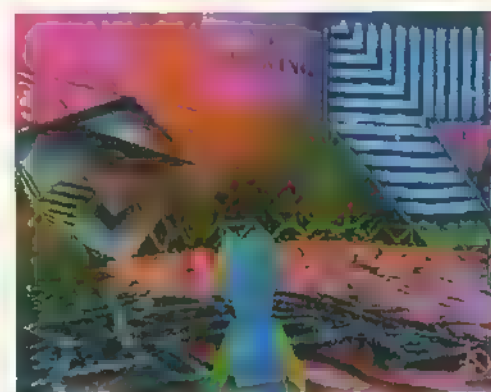
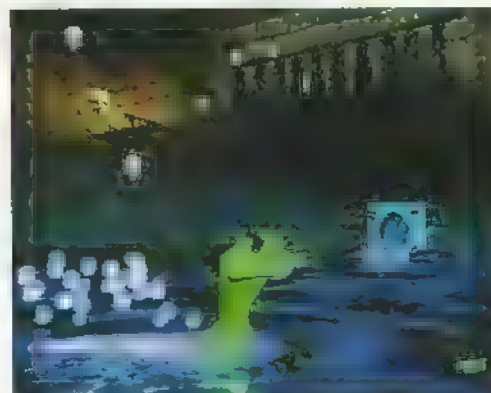
Pero tras dos años de inactividad, en la que Gex echó tripa por pasarse a vida viendo la televisión, las cosas se pusieron torcidas de nuevo. El mayor enemigo de Gex, Rez, ha vuelto y esta vez con la inquietante decisión de dominar todas las redes de comunicación audiovisuales de planeta. Esto significa que Gex se puede quedar sin televisión y soñarmente pensar en ello le hierva su sangre a pesar de que es un animal de sangre fría.

Así que ésta es la acción perfecta para que engañemos Gex de nuevo, pero esta vez to-



señala de ningún otro más. Gex 3D es mejor arma para combatir una tela aceleradora ya que utiliza al máximo toda la tecnología 3Dx que actualmente existe como efectos buffering, iluminación dinámica en tiempo real, texturas reflectantes, etcétera.

Además se incluirán más de 30 mundos diseñados a estilo de las series de TV, películas y

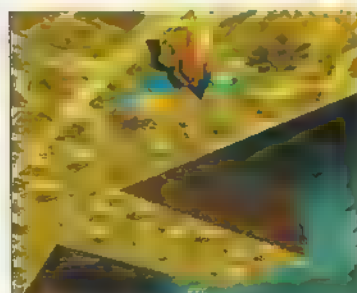
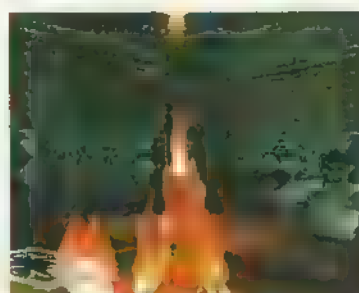


humor excesivo, ya que critican ferozmente el mundo de la televisión y todo lo relacionado. También se realizan pequeños homenajes al mundo del cine. En general, las escenas son muy simpáticas y familiares, pues encontrarás películas que seguramente has visto en la gran pantalla.

La tecnología permite que Gex disponga de 125 movimientos únicos

y diferentes con una animación de 3.400 imágenes. Esto permite que disfrutemos de una auténtica película de dibujos animados en nuestro ordenador con este lagarto de protagonista y, lo que es mejor, inmersos en un mundo tridimensional que se abrirá ante nuestros ojos de una forma totalmente espectacular.

Este lagarto va a hacer mucha cola. ♦







Una obra imprescindible en la biblioteca de cualquier aficionado a buen fútbol y a la historia. Le permitirá revivir a través de datos e imágenes, los mejores momentos de la actual Champions League.

**2.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



Esta publicación electrónica tiene como objetivo dar a conocer los motivos, acontecimientos y consecuencias de la Guerra Civil Española vivida en los años 30, analizando todos los aspectos.

**3.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



Curso completo de mecanografía que ofrece la posibilidad de establecer una base firme para novatos, así como una perfecta corrección de "manías" de escritura para los más avanzados.

**2.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



CD-Rom que recoge a rededor de 700 recetas de cocina tradicionales. Cuenta con cálculo energético de calorías, valores nutritivos de cada alimento, etc.

**2.495 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



Programa que ayuda al usuario a tener un seguimiento regular de las jornadas para poder realizar quinielas con el mayor acierto posible. Una herramienta muy útil para los aficionados al fútbol.

**1.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



Fotografías e ilustraciones explicativas a lo largo de todos los capítulos del temario. Animaciones en 3D sobre mecánica y diversas monedas con vehículos.

**2.495 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



Incluye preguntas de las oposiciones más importantes del Estado. Entre ellas se encuentra el M.R., Administración del Estado, Auxiliar Administrativo, Administración del I.R.

**2.495 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



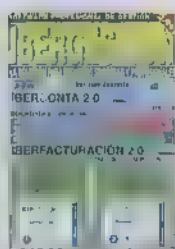
Contiene base de datos con los directores que han intervenido en las producciones cinematográficas de 1996 y una descripción detallada de las mismas.

**2.495 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



La solución ideal para agentes de seguros que incorpora la gestión completa de pólizas, la creación de informes a medida y una contabilidad integrada en la gestión de pólizas.

**2.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



Con variadas novedades y mejoras entre ellas, IBERCONTA 2.0 con la incorporación del módulo de presupuestos (Estimación objetiva y Directa) e IBERFACTURACIÓN 2.0 que permite la impresión de facturas sin límite de páginas.

**2.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



Superloto 1.0 es una herramienta pensada para los aficionados a los juegos del 6-49, Lotería Primitiva, Bonoloto y El Gordo de la Primitiva. Es un programa informático para uso doméstico. Oficinas de apuestas y peñas.

**1.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



Artes Marciales recoge todo lo relativo al origen, práctica, técnicas y personajes de este deporte. Incluye un apartado dedicado únicamente a la defensa personal, donde se enseña a defenderse ante situaciones de violencia.

**2.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



Jurassic War es el primer juego de estrategia en tiempo real que te conduce a la prehistoria. Eres tu tribu y luchas por el dominio de la isla en una época donde la emoción y los peligros acechan en cualquier momento.

**2.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



El juego de tenis más espectacular. El simulador 3D definitivo de tenis. Con increíbles efectos visuales como destellos de sol, sombras dinámicas, fuentes de luz y cámaras móviles que seguirán a acción en todo momento.

**2.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



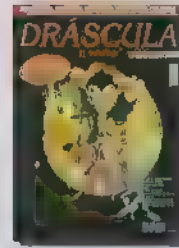
Podrás sentir la grandeza de disputar las tres grandes rondas más importantes del mundo. Elige a tus corredores favoritos y rivaliza para conseguir los premios y, sobre todo, la victoria final.

**2.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



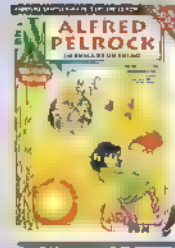
Cinco estupendos programas al precio de uno. Incluye juegos de estrategia, fútbol, rally, rol y Arcade. Diversión para toda la familia.

**2.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



Aventura gráfica que se desarrolla en Transilvania. El protagonista comienza allí su viaje, durante el cual se enamora de una chica. Los problemas surgen cuando el Conde Drácula secuestra a la joven.

**2.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



Aventura gráfica con numerosas animaciones y efectos especiales. La acción se desarrolla en el Antiguo Egipto, cuando una princesa es casada por su padre a vivir en una pirámide.

**2.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



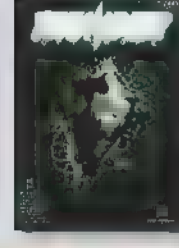
Entretenido programa ideado para los aficionados a los juegos de tapele. Combina elementos muy atractivos: un juego de cartas y posibilidad de participar con buenas señoras que irán desprendiéndose de su ropa.

**1.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



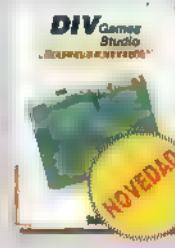
Un arcade de carreras en 3D que hará las delicias de todos los hipodistas. Gracias a su alta resolución, a su soporte multijugador y a sus 15 cuidadosas pistas, podrás sentirte un auténtico piloto al volante de tu coche pretendido.

**2.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



Modelos 3D vaveizados de geometrías superiores a 50 mil polígonos, paisajes fotorealistas con resolución automática y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP 3 Equipos, 6 Thunder Arrows y 15 circuitos diferentes.

**2.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



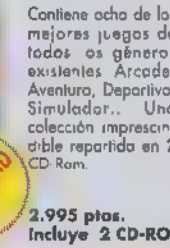
Permite crear juegos comerciales y libros de rayos. Posee un entorno integrado que incluye un diseñador gráfico, generador de fuentes de letras y explosiones, así como 15 juegos y multitud de tutoriales.

**4.995 ptas.**  
Incluye CD-ROM.



Contiene ocho de los mejores juegos de todos los géneros existentes: Arcade, Aventura, Deportivo, Simulador... Una colección imprescindible repartida en 2 CD-Rom.

**2.995 ptas.**  
Incluye 2 CD-ROM.



**Digital Dreams**  
multimedia

Recibe tu ejemplar enviando este cupón por correo, por Fax (91) 304.17.97 o llamando al teléfono (91) 304.06.22 de 9:00 a 18:00.

☐ Si, deseo realizar el siguiente pedido.

MULTIMEDIA Y UTILIDADES

☐ CAMPEONES DE EUROPA 97/98

☐ LA GUERRA CIVIL

☐ J.M. CAWIN 4.0

☐ QUE VANDAS

☐ SUPER QUINIELAS 4.0

☐ TUTOR MULTIMEDIA DE AUTOGUILLAS

☐ LA GUERRA CIVIL

☐ EL MEJOR CINE EN CD-ROM

Nombre y apellidos

Provincia

CP

FORMA DE PAGO

☐ Tarjeta a DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA

☐ Contra-reembolso

☐ Giro postal n°

☐ Tarjeta de crédito

☐ VISA n°

☐ AMER CAN EXPRESS n°

Fecha de caducidad de la tarjeta

Nombre del titular si es distinto

Firma

Población

DN/N F

Re llena este cupón y envía a DIGITAL DREAMS MULTIMEDIA C/ Alfonso Gómez, 42 Nave 1-1-2 28037 Madrid



# SNOW WAVE

AUTOR: ALAN WILDER

Esto marcha, amigos. Los grupos de desarrollo españoles, después de unos años en el retiro, vuelven por sus fueros y de qué manera. Que se preparen todas las desarrolladoras extranjeras de postín porque cuando los de aquí destapan la caja de Pandora se puede armar una buena. ¡Si es que somos los mejores...!

**Y** situándose en cabeza, en lo que a juegos presentados se refiere se destaca el estudio Hammer Technologies que después de lanzar al mercado el creador de juegos por excelencia Div Games Studio (ya van por la segunda edición) y el juego de tenis Tie Break 98 ya tiene en la calle su segundo título deportivo: Snow Wave y solo hace unos meses que salió el primero. Es la gente va como las bolas.

## CON TABLAS Y A LO LOCO

Como ya os contamos en nuestro primer contacto del mes pasado Snow Wave Avalanche nos invita a escalar las cimas más altas del mundo para después acoparnos una tabita a todas luces insegura (si arbag y demás y lanzarlas a los locos por la pendiente más desca beada que encontremos). Y lo contento, pues esto también nos dicen que aparte de conseguir descender sin quitarnos la cabeza y contra el viento para a nuestro lado más cercano a nosotros, rezar las tabas con pirueta y doble rizo inverlado que de seguro conseguirán que quedemos como unos auténticos machos es ce ante de todos nuestros amigos y amigas, si logramos atrizar de una peza sin despeñarnos por alguna de las acantilados helados que alegrarán nuestros descensos alpinos.

## CUATRO JINETES Y UN DESTINO

Para realizar semejantes proezas y cosas tendremos a nuestra disposición a cuatro fanáticos de surfing en la nieve



Dos tríos (basante aviesos a decir verdad) y dos más, también bastante bien modeados por qué no decirlo) que parecen sacados de cualquier anuncio de Pepsi o Sprite, a juzgar por sus vestimentas accesorias y posturas con las que nos declararán durante todo el juego.

Estos chavales a parte de tener unas características físicas diferenciadas y determinantes a la hora de practicar cualquier manobra pegosa a 120 km/h sobre las superficies más

y esto es posiblemente gracias a los tres modelos que tienen cada uno de ellos guardados en el baúl de la ropa (que no dudarán en usar siempre que les dejemos). Dentro de este vestuario podemos encontrar desde un minibikini para las chicas (mucho frío deben pasar hasta unas malías de fuego al más puro estilo Tekken). Vamos, que no nos vamos a cansar de su aspecto nunca.

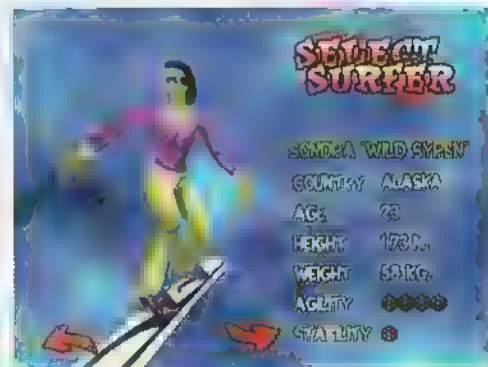
## UN CD Y NADA MÁS

Si hay algo que sorprende en este juego



abruptas y resbaladizas que te puedas imaginar se cambian de ropa con normalidad. Señal

es su sencillez a la hora de instalarlo pues no necesita instalación y puede jugarse



directamente desde el CD. Además tiene autorun, así que no hay más que meterlo en la unidad y a jugar como las consolas. Genial.

En cuanto a prestaciones, soporta la mayoría de aceleradoras 3D del mercado (y la verdad es que la velocidad es que se exprime) y su tarjeta VGA es antigua, no soporta aceleración vía Direct3D (y aún no te has comprado una 3Dfx), aunque el juego funciona de todas maneras, no podréis disfrutar de las mejoras gráficas que encierra y que paso a contaros.

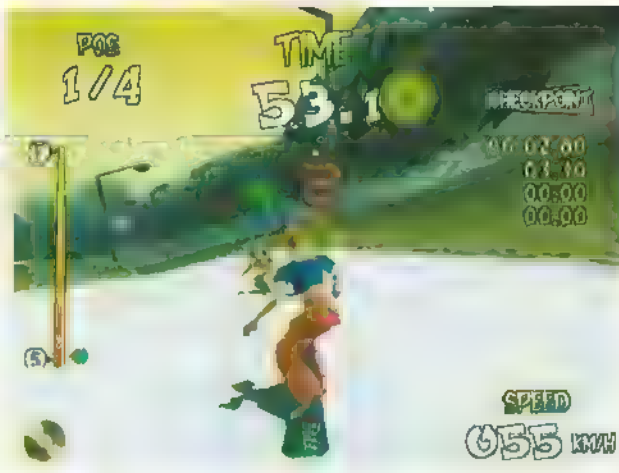
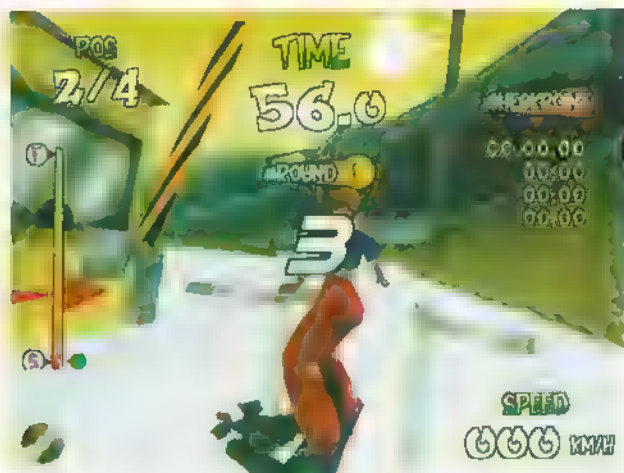
## ALARDES TÉCNICOS Y GRÁFICOS

Si tuviera que poner un slogan a este juego

sería el que sigue: "Ponga una 3Dfx en su vida (o en su defecto una VGA con aceleración 3D), y verá lo que es bueno". Snow Wave es el primer juego que sale a la calle con un precio de 2.995 que garantiza los adelantos técnicos y gráficos de los juegos con precios más elevados: un potente motor 3D, unos mapas superdetallados y unos modelos, además de preciosos, fantásticamente animados.

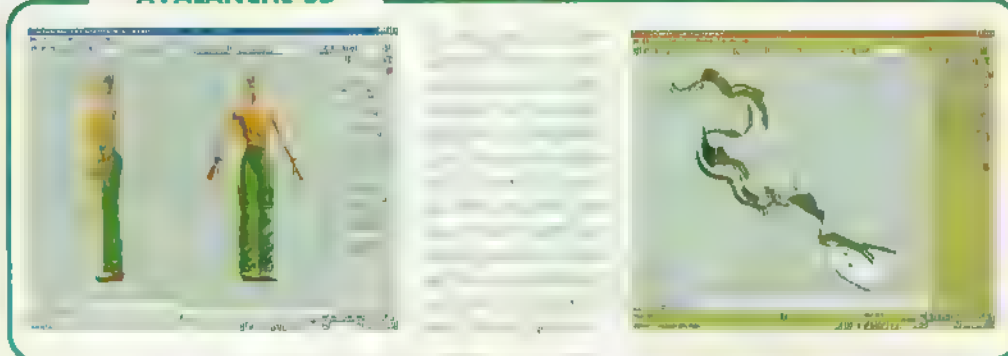
Snow Wave aplica a sus decorados y modelos todas las clases de efectos gráficos que podéis imaginar, filtering, iluminación y sombreado, binocular corrección de perspectiva, transparencias, nevadas, flares, estrellas... vamos, de todo. Pero lo que más me ha sorprendido han sido las cosas: una la





la oscura niebla a la nada (aparece y desaparece, viene y se va) que aparece a los jugadores en los momentos de las pistas y la sombra de los propios skis proyectada contra la pista y cuando la sombra no se refiere al jugador, a la sombra de la persona es una auténtica sombra con la forma de la persona imitando todos los movimientos de éste.

### AVALANCHE 3D



### LA JUGABILIDAD DEFINITIVA

Pues muy buenas, veamos veamos a la hora de los jugadores. Tenemos los cuatro modos de juego: el modo multiplayer para cuatro jugadores, los ses pistas, los tres niveles de dificultad y los

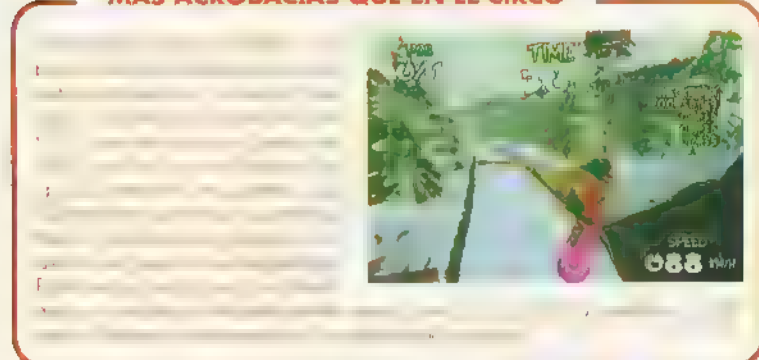
más de 100 saltos posibles, pues es un juego que pinta bastante bien.

En Snow Wave podemos competir en cuatro campeonatos de pistas, en las que se pone en práctica las disciplinas diferentes, la velocidad sumada a la habilidad en los giros, a la ve-

dad sumada a la habilidad en los saltos. El campeonato de Board Cross está formado por tres pistas, por las que descendemos tres veces para conseguir castaños y pasar la ronda. En estas pistas tendremos que bajar a la máxima velocidad aprovechando cualquier pendiente, a la vez que se saltan las banderas de safety. Sin embargo, en los campeonatos de Big Jump contamos con otras tres pistas en las que pondremos a prueba nuestra habilidad a la hora de hacer saltos y acrobacias. Añadiendo los más puntos. Por último, el campeonato de Xtreme Tour incluye las ses pistas en un macro campeonato solo para profesionales de snow.



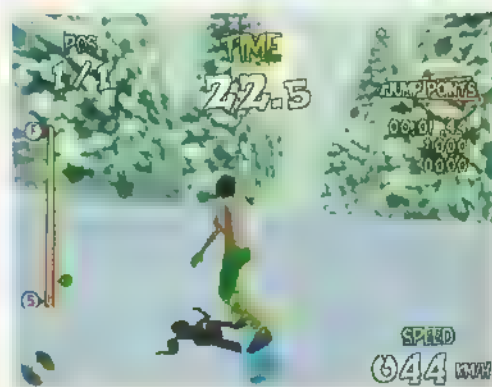
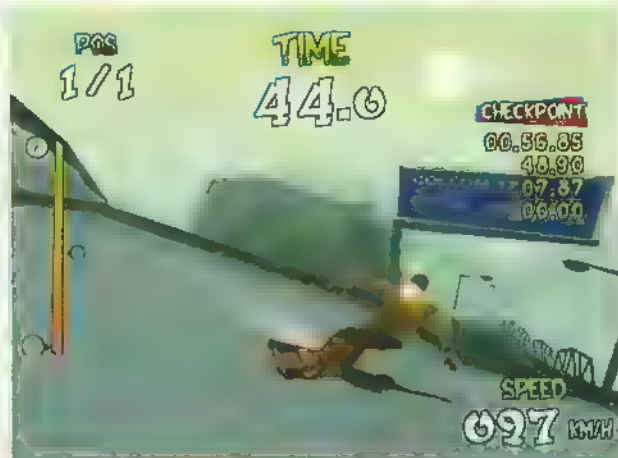
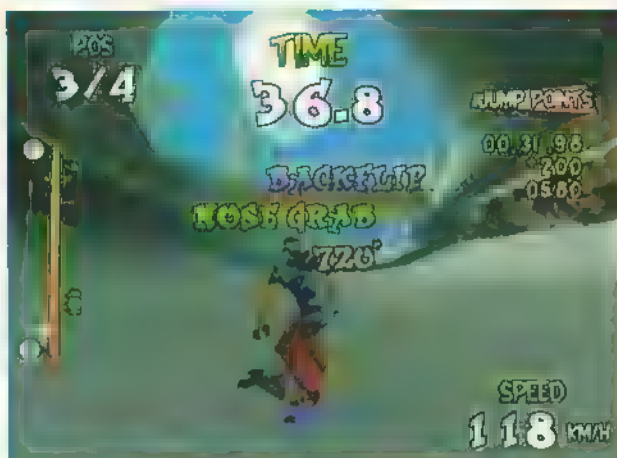
### MÁS ACROBACIAS QUE EN EL CIRCO



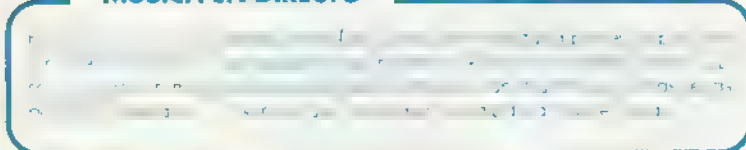
En lo que respecta a los elementos Snow Wave, los tiene de todo tipo y calidad. Podemos competir contra nosotros mismos en el cara a cara, o más seriamente modo juego en solitario, rondando tras ronda nuestra propia marca. Un modo de juego especial para aquellos que sueñan en los mismos encuentros a la con-

caración de los jugadores. Tiempo en el modo time attack, o contra el reloj de los jugadores en el modo solitario (por cierto, si colocamos el juego en el nivel de dificultad máxima, estos skaters más que descendiendo bajan por la pista. Materia ligera más que sólida para colmar nuestra fiebre de gameplay.





#### MÚSICA EN DIRECTO



#### RADICALMENTE BUENO

Snow Wave es bueno, bonito y además barato. No se puede pedir más en el juego que se podría pegar con las últimas pro-

ducciones para consolas de última generación (1080 grados) con bastantes posibilidades de salir victorioso, y para PC. Además con el juego se incluyen las demos de los demás títulos de Hammer y un precioso manual que además de contarnos más sobre el mundo del snow nos presenta las próximas producciones de ese grupo de desarrollo.

#### DESCALIFICADOS POR EL SMILE

En cuanto juguemos dos partidas seguidas a Snow Wave empezaremos a odiar profundamente al simpático smile rojo que aparece en el marcador cada vez que fallamos alguna bandera o nos chocamos contra algo o aterrizamos con la cabeza en vez de con la tabla. En alguno de nuestros alardes circenses sobre todo porque si acumulamos muchos de estos smiles rojos quedaremos descalificados automáticamente y todos nuestros esfuerzos no habrán servido para nada.



#### CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 Mb
MULTIJUGADOR	Si

#### VEREDICTO

GRAFISMO	92%
JUGABILIDAD	92%

#### TOTAL

RADICALMENTE BUENO



Star Trek hasta en la sopa

# STAR TREK PINBALL

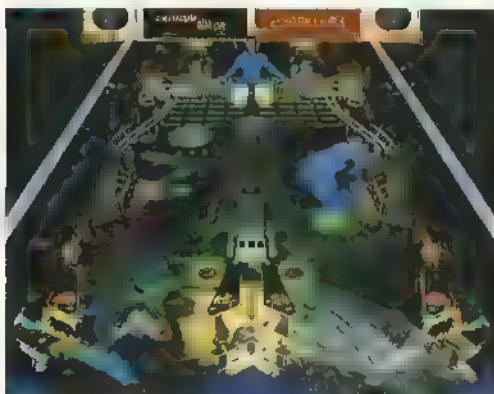
DESARROLLADOR

PROMOTOR

GÉNERO

AUTOR ALAN WILDER

Hacia mucho tiempo que no veíamos un pinball en nuestras pantallas, después de una época en la que nos vimos literalmente inundados con una serie de títulos que poco tenían que aportar. Ahora le ha llegado el turno a Star Trek Pinball, de la mano de Interplay.



**E**l universo de Star Trek se convierte en realidad con este juego, lleno de todos los elementos de una auténtica mesa de pinball en la que, a base de golpear una serie de parachoques con nuestra bola, iremos consiguiendo un buen número de puntos.

Este juego además cuenta con la modalidad de duelo, en la que podremos jugar contra nuestros amigos, incluso a través de una red local.

Contaremos con un total de tres mesas, con unos nombres bastante propios de la serie de televisión. Sus nombres son: "To boldly go", "Nemesis" y "Qapla".

## ALGO DE HISTORIA

En la mesa de "To boldly go" nos convertiremos en el capitán Kirk y veremos algunas de las personas de la serie. En la segunda mesa, sin embargo, veremos a bordo de Nemesis la más reciente entre la federación y el imperio. Esta es una mesa un tanto futurista con un total de cuatro golpeadores en la parte inferior. Por fin, la tercera mesa significa victoria en el lenguaje de los klingon. Esta última mesa incluye muchos de

las voces y efectos de sonido más representativos de los klingon, los enemigos más temidos de la federación.

Los gráficos son tremendamente buenos, están realzados a muy alta resolución e incluyen muchas de las imágenes que aparecen en la serie, por lo que este pinball puede traer muy buenos recuerdos a todos aquellos trekkers de pro, que pasen de aventuras gráficas, simuladores y similares, y sólo queran pasar un buen rato con un juego fácil y adictivo. El acertado tratamiento gráfico de Star Trek Pinball es una de sus mejores bazas para acercar este juego a muchos fans de la serie.

Así mismo, el sonido nos introducirá aun más a cabo dentro del programa, pues contiene mu-

chidad de samples propios de la serie. Resulta impresionante sobre todo en la tercera mesa, con unos efectos sonoros de enorme calidad.

## LA JUGABILIDAD

La jugabilidad es la típica de un juego de este tipo. Básicamente, solo tendremos que golpear una bola metálica con dos tiradores sin que caiga en el agujero inferior, vale, esto, esta explicación ya la sabemos todas, pero era por si alguna no caía. Dependiendo de la velocidad y ángulo de la pelota, golpearemos una serie de dianas y entraremos en unos pasillos en los que conseguiremos multitud de puntos. ¿De acuerdo?

Aquí está uno de los mayores atractivos de este juego, pues según vayamos golpeando los obstáculos veremos en la pantalla una serie de imágenes que nos van contando lo que estamos consiguiendo hacer. Por supuesto, no nos dice simplemente los puntos, sino que lo que nos va mostrando es una pequeña historia en el más puro estilo de la popular serie de televisión.

Dependiendo del orden en el que vayamos logrando los objetivos

la historia variará. Por ejemplo, conseguiremos armas con las que vencer al imperio Klingon.

Como en todo juego de pinball, que se precie, también podremos golpear la mesa. La traidora de estos golpes es la de variar la trayectoria de la bola y así conseguir que no entre en el agujero inferior. Por supuesto, esto no es del todo equitativo, después de unos cuantos golpes seguidos, nos marcará que hemos cometido "fili", o sea, falta, y perderemos automáticamente esa bola.

En principio contaremos con tres bolas para con-

seguir nuestro objetivo, pero, según vayamos avanzando, iremos consiguiendo bolas así como partidas extra. Además, habrá una serie de tesoros ocultos que lograremos descubrir cuando metamos la bola en cierto lugar de la mesa. Realmente no es nada fácil encontrar estos lugares.

En resumen, si os gustan los juegos de pinball, no deberíais perdéroslo, pues goza de unos gráficos y unos efectos de sonido muy buenos, que sin llegar a ser espectaculares, cumplen de sobra con su cometido. ♦



## CARACTERÍSTICAS

SISTEMA MÍNIMO: P104, 50 Mb

SISTEMA RECOMENDADO: P133, 32 Mb

MULTIJUGADOR: 2

## VEREDICTO

GRÁFICOS: 80%

JUGABILIDAD: 85%

TOTAL: 70%

RECOMENDADO PARA LOS TREKKIES





# LONGBOW 2

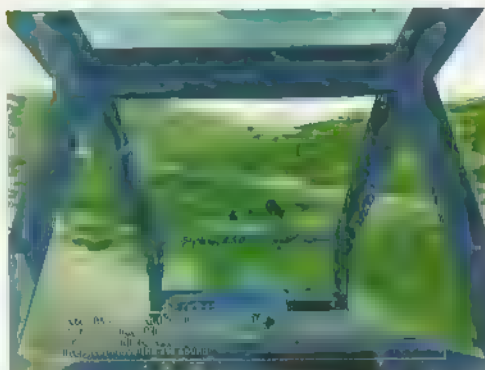
ALTA JURADO LONGBOW 1  
AUTOR DANIEL F. NORIEGA

La simulación de helicópteros tuvo su punto más álgido hace dos años, cuando Longbow salió a la palestra mostrándonos cómo se debía hacer un simulador. Ahora aparece ante nosotros su continuación más sublime y maravillosa: LongBow 2.

**E**l ejército moderno y patriótico va siempre influenciado por la situación geopolítica de momento. Así mismo, esta última década ha acontecido en el mundo la caída del muro de Berlín y la consiguiente disolución de los pilares de Este han originado nuevos perfiles de amenazas potenciales.

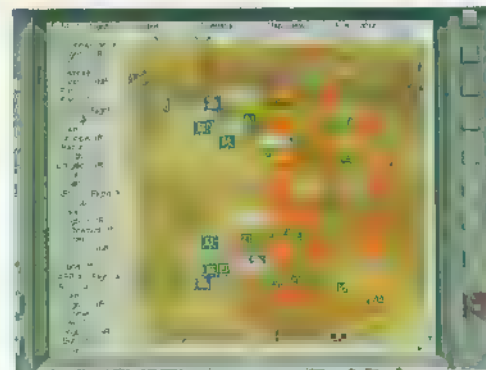
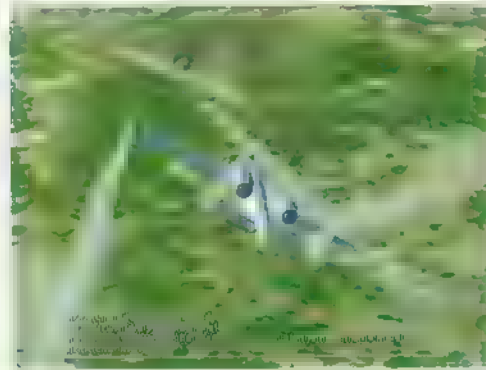
Las necesidades del campo de batalla de este fin de siglo han llevado a muchos de los ejércitos más modernos hacia el desarrollo o adaptación de nuevos sistemas de armas que se puedan adecuar a las nuevas necesidades.

De esta manera, sistemas de armamento como el AH-64 se han adaptado a estos nuevos perfiles. Diseñados exclusivamente en su origen como patrulleros contra-carros de combate, se han adaptado a la tarea de blindados soviéticos, maniobrando por los



planos de Europa Central, el AH-64 se ha transformado en un arma de precisión capaz de tratar cual-

quier objetivo de manera "quirúrgica". Además de su poderoso sistema de armas, el Apache también dispone de los sistemas de vuelo y navegación de última generación que le permiten volar rápido y bajo el radar de noche como de día. En LongBow 2 podrá vivir la realidad de este nuevo entorno, los combates de finales del siglo en las diferentes campañas que pone a tu disposición este simulador de



combate y además en diferentes tipos de helicóptero. Cada misión de combate en LongBow 2 requiere un estudio de los informes de inteligencia para poder seleccionar las configuraciones de armamento apropiadas, así como las formaciones de vuelo y táctica a adoptar. Con este simulador, Jane's nos aproxima cada vez más al concepto de campo de batalla virtual.

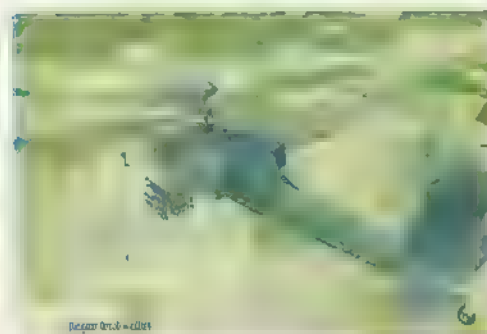
## ¿Y POR QUÉ NO VAMOS AL GRANO?

La continuación de lo que fue el mayor simulador de helicópteros de año 96 ya está aquí. LongBow 2. Para los que se quedaron con las ganas de algo más y han tenido que esperar casi dos años, el juego ahora saldrá a la venta. En su parte, podrán disfrutar de este simulador que es a todos los efectos alucinante.

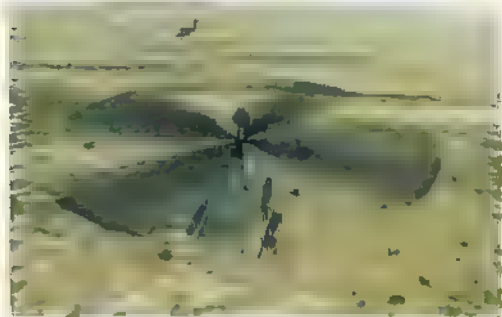
## COMPARACIÓN

LongBow y LongBow 2

Primero decir que LB2 está diseñado para Windows 95 y que tiene un conjunto de nuevas capacidades, aunque conserva elementos de primer LongBow. La opción multijugador le permite volar con sus amigos (o enemigos) de varias maneras, a través de área local (LAN - 4 jugadores), TCP/IP (Internet - 2 jugadores), cable directo (serie - 2 jugadores), o modem (2 jugadores). Se han añadido nuevas campañas, un generador de misión dinámico en vez de misiones estáticas. El planificador de misiones tiene una función extra: se puede asignar prioridades, puntos de referencia, ensayar misiones, comprobar mapas de terreno, etcétera. Gráficos en tres dimensiones, soporte para tarjeta 3Dx. Y pilotar más helicópteros. Además se ha añadido un nuevo tipo de comunicaciones (MFD).







Aquí no te encontrarás con el típico simulador en el que te tengas que volver loco con la teclada, sino con una elaboración sencilla, amena y conforme a las cualidades de cada uno. LongBow 2 es una exhibición natural de las cabinas AH-64D, máquinas perfectas de ataque, destrucción y supervivencia. Pero no solo podremos disfrutar de este propulsor, sino que no se nos resistirán los mandos de un explorador OH-58D - Kiowa - o un helicóptero de utilidad UH-60L - Blackhawk. Permittiéndonos un piloto y un artillero para volar en cada helicóptero.

Las características principales del Kiowa son el reconocimiento de terrenos, no necesita sofisticadas capacidades de radar como el AH-64D. Tiene un MFD con páginas que reflejan la mayor parte de las características aplicables de sistema del LongBow 2. La cabina de Kiowa presenta un mapa móvil localizado centralmente que actúa continuamente un trazado o ruta digital del área para su uso como ayuda a la navegación.

El Blackhawk es un aparato de transporte, no tiene armamento controlado desde el interior ni sistemas de localización, por lo tanto no posee IHADSS (sistema de mira

de casco integrado) ni monitor superior. Posee un MFD que puede visualizar un número limitado de páginas relativas a las comunicaciones y a la navegación. Un gran porcentaje de la información de vuelo lo tiene reflejado en sus indicadores analógicos.

### AL ATAQUE

Los escenarios que comprende el juego son los típicos en este tipo de simuladores, es decir, campañas, misiones únicas y deathmatch, opción multijugador. Los conflictos en los que nos haremos cargo serán verídicos, como Azerbaijón o el Fuerte Irwin NTC (Centro Nacional de Capacitación). En el Fuerte Irwin encontraremos dos tipos de juego algo novedosos: amigo contra amigo y amigo contra enemigo.

Sobre el terreno de batalla se podrán divisar todo tipo de unidades, tanto terrestres como

aéreas: los Havok, cañoneros Cobra, aeronaves MIG-29M y, bajo tus pies, A-10 Warhogs.

Pero si no te atreves a salir en batalla, así por las buenas, da un curso dentro de la cabina con explicaciones de cómo manejar la cabina y las teclas de función con narraciones en castellano. Sí, en castellano.

Y es que LongBow 2 además de ser un simulador como la copa de un pino, merece una mención de todas sus características adicionales, tecnológicas y gráficas. En lo que se refiere al motor gráfico, se ha utilizado un engine con texturas sobresalientes, fuentes de iluminación dinámica en tiempo real a todo color, efectos nocturnos realistas (explosiones, llamas y efectos luminosos), humo visible y raspos de polvo y cabinas virtuales en tres dimensiones. Y todo soportado con tarjetas aceleradoras 3Dix.



## CARACTERÍSTICAS

### LongBow Apache AH-64D

- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM

- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM

### Kiowa Warrior OH-58D

- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM

- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM

### Blackhawk UH-60

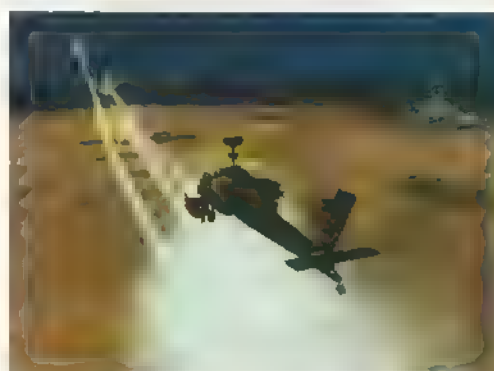
- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM

- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM
- 32 MB de RAM

mejor de LongBow 2, por supuesto, es admirarlo bajo una de estas tarjetas ayudado de los controladores Direct 3D. Pero eso sí, tendrás que disponer de una buena máquina para poder ver todo su esplendor añadido. Si no utilizas aceleradora 3D deberás

hacerte con un Pentium 200 MMX y 32 Mb de RAM para saborearlo mejor.

Sin duda alguna LongBow 2 es todo un prodigio refinándose a la simulación de helicópteros, no pierdas la oportunidad de disfrutar de este juego. ♦



## CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

MULTIJUGADOR

VEREDICTO

GRAFISMO

JUGABILIDAD

TOTAL

UN GRAN SIMULADOR DE HELICÓPTEROS



AUTOR JUAN SUÁREZ

## Cuestión de trigonometría

## VIRTUAL POOL 2

Amantes de las carambolas y de las jugadas a tres o más bandas, preparaos porque vuelve la saga del mejor simulador de billar. Si alguna vez deseasteis jugar como lo hacen los auténticos profesionales, y con todas las facilidades del mundo para realizar los tricks más difíciles, aquí llega vuestra oportunidad. Virtual Pool contraataca, y con más clase que nunca.

Seguro que, en general, pocas han sido las veces que habréis jugado a billar y os habéis sentido los amos de la mesa. Digamos que meter os bolas donde uno quiere y cuando uno quiere, no es siempre tan fácil de decir como de hacer. Pero... ¿verdad que os gustaría que eso fuese así? A nosotros también. Virtual Pool 2 no os va a permitir hacer eso, simplemente os va a ayudar a que lo hagáis de la forma más orgánica y breve que se os ocurra. Es más, os echará una mano para que podáis depurar vuestra técnica y para que aprendáis alguno de los trucos más originales, sencillos y espectaculares que con algo de práctica podréis acabar ensayando en la realidad. Pero por si esto fuera poco, qué os echarse unas partidas en la red, o un mano a mano con un colega... Bueno, vamos a ver todo ello



en detalle y al microscopio, que seguro que encontramos más cosas

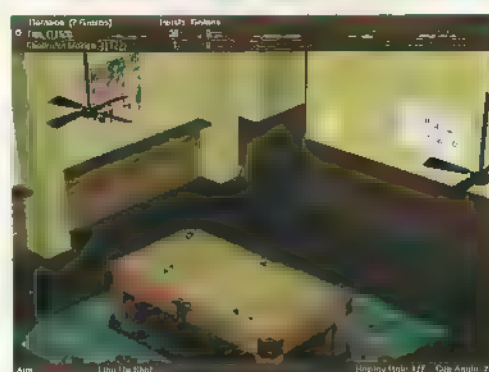
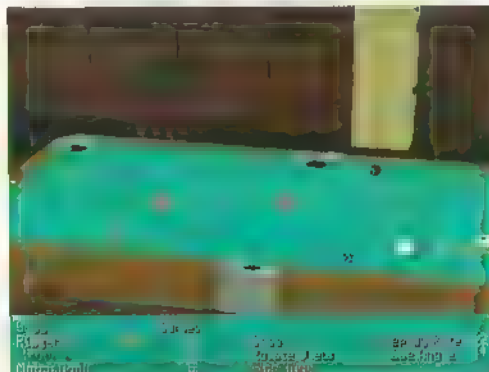
**Virtual Pool nos ofrece multitud de estilos, reglas y modalidades para jugar al billar**

### A QUÉ JUGAMOS

Por si no lo habíais notado, Virtual Pool 2 es descendiente de uno de

los clásicos de género para PC, que tiene un muy logrado segundo resurgir en esta entrega. Para empezar, y como era de esperar, Virtual Pool nos ofrece multitud de estilos, reglas y modalidades para jugar a billar. Desde el clásico Straight Pool, pasando por todas las clases de juegos con 10, 9, 8 e incluso 3 bolas, hasta la modalidad de *Hara Trick*, donde hacer toda clase de figuras es cual profesionales. La pena es que todas las modalidades son las oficiales y auténticas que nada tienen que ver con las que la mayoría jugamos por ahí. Eso también tiene su aquello, y en bandeja nos lo ponen los chicos de Celeris, creadores de esta réplica de la realidad, para aprender otras formas de jugar al billar.

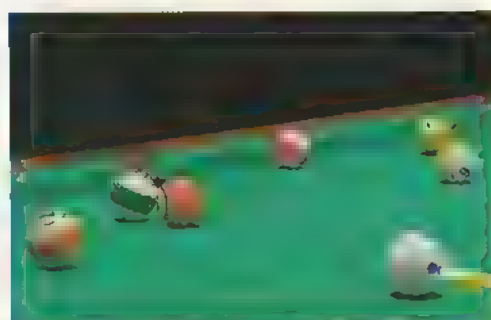
A iniciar nuestra andadura por Virtual Pool 2,



la primera que haremos será introducir los nombres de los jugadores que deseemos inicien nuestra base de datos personal, y que luego podremos emplear en el juego. Tras ello, se nos presentará el menú principal, lleno de opciones para elegir modalidad de juego, ajustes de la mesa de juego. También podremos elegir rivales humanos o controlados por el ordenador, estos últimos de entre una amplia base

de datos con los réplicas virtuales de los mejores jugadores profesionales de billar, pudiendo también consultar sus estadísticas de juego.

Por otro lado, desde el menú principal podremos acceder al de opciones, al de preferencias y al de vídeo ofreciéndonos el primero tomar decisiones referentes a la propia partida ya iniciada, como pasar el turno, ceder un tiro, empujar la bola o pedir ayuda, configurar el nivel de detalle gráfico y sonoro, o el punto de vista de nuestro oponente, en el caso del segundo y en el tercero de los casos ver pequeños ficheros AVI, con secuencias demostrativas sobre cómo ejecutar cierto tipo de tiros, mostrados por Mike Sgell o Lou Bulera, ambos son ases de billar.







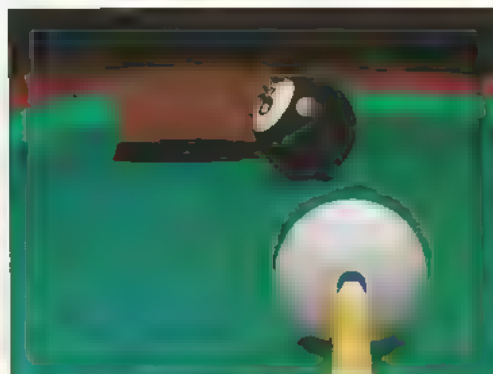
Así que por si no os habíais enterado, aquí se juega a billar.

**También podemos configurar la mesa y la sala en que se juega la partida**

## DÓNDE Y CON QUIEN JUGAMOS

Evidentemente el billar es un juego que se suele disfrutar mucho más cuando es practicado por dos o más personas, donde se enfrentarán las habilidades de todos los participantes. Aunque jugar solos o contra el ordenador nos pueda suponer una fuente de práctica, aprendizaje, e incluso desafío, no hay nada como vacilar a nuestros colegas con golpes y ejecuciones brillantes, que se dejen con la boca abierta. Para ello Virtual Pool 2 viene equipado, como era de esperar, dados los tiempos que corren, con opciones de juego en red a través de Internet, vía modem, o mediante conexión en

serie. Estas opciones aumentan enormemente las horas de juego y disfrute de Virtual Pool, dándonos la oportunidad, sobre todo a los amantes del billar, de jugar contra múltiples rivales humanos con quienes compartir la experiencia, y de quienes aprender nuevos trucos. Por si esto fuera poco, también podremos configurar la mesa y la sala en que se juega la partida adaptándola a nuestros gustos en función de color de la tabla, el fondo que decora la habitación y otros parámetros más técnicos, como el deslizamiento de las bolas sobre el tapiz, la elasticidad de las bandas o el tamaño de los agujeros o troneras. También podremos variar las reglas de juego, para adaptarlas a nuestro gusto, y por si no nos convencen las modalidades ofrecidas de serie. Finalmente, y para aumentar el realismo de la partida, se podrán añadir efectos de sombreado en la mesa y en las bolas, con lo que se conseguirá un acercamiento aún mayor al billar de verdad. En



fin, cualquier parecido con la realidad es puro despropósito.

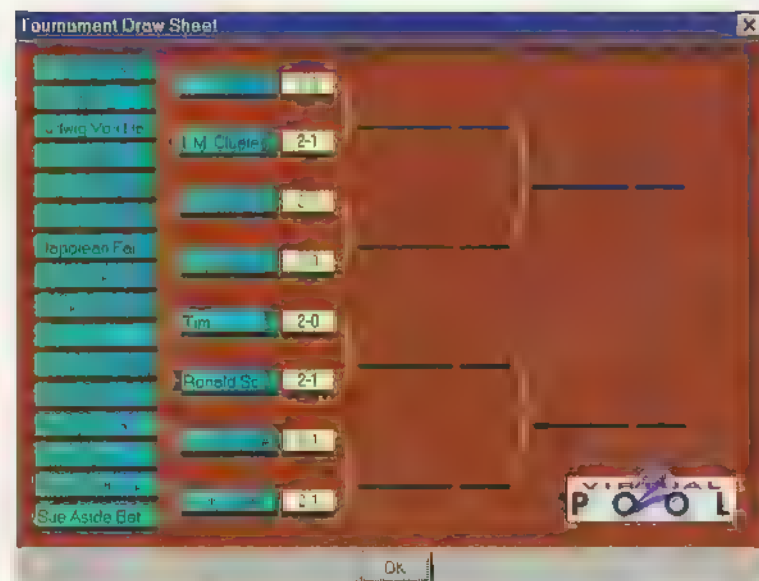
## Y CÓMO JUGAMOS

Virtual Pool 2 nos permitirá realizar todo tipo de efectos y trucos con toda clase de facilidades y uso de detalles. Realizar un *massé*, que consiste en golpear a la bola desde arriba hacia abajo, produciendo un efecto de parábola tremenda, ya no será ningún problema. Hacer saltar nuestra bola por encima de la que nos obstruye el paso tampoco será difícil, aunque tirar la bola fuera es también factible y por supuesto situar la posición exacta de la punta de nuestra taca en la bola blanca será simplemente una rutina. Si a todo ello le sumamos la precisión de ejecutar el tiro mediante el *vaivén* de nuestro ratón a similitud existente entre poseer este juego y poseer una mesa de billar en nuestro salón, será prácticamente total. El motor de física empleado en Virtual Pool 2 consigue, por otro lado, simular, casi a la perfec-

ya sea novato o avezado, en las artes del taca, las bolas, y las bandas.

## CUESTIÓN DE TRIGONOMETRÍA

Virtual Pool 2 no aporta realmente nada nuevo a género, porque como era de esperar, en el billar ya está todo inventado. Pero comparado con su ya antiguo predecesor Virtual Pool 2 incluye muchos nuevos extras, y todo el uso de las nuevas tecnologías puestas a servicio de la simulación, que consiguieran hacer las partidas tan fluidas y reales como las de verdad. Las múltiples posibilidades que se nos ofrecen no solo de aprender nuevos detalles de tiro, sino de práctica también, consiguen hacer de este producto verdadera materia de escuela. Y si por último añadimos las opciones de juego multijugador, el parecido con la realidad será total. Así que es cuestión de trigonometría que Virtual Pool 2 sea, sin duda alguna, el mejor juego de billar hecho hasta la fecha. ♦



CARACTERÍSTICAS	
MO	P90 8 Mb CD-Rom
SISTEMA RECOMENDADO	P166 16 Mb CD-Rom 24X
MULTIPLAYER	Si
VEREDICTO	
GRAFISMO	90%
JUGABILIDAD	96%
<b>TOTAL</b>	<b>93%</b>
GOLFE DEFINITIVO	



DESARROLLADOR: ELECTRONIC ARTS

DISTRIBUIDOR: ELECTRONIC ARTS

GÉNERO: ARCADE 3D

AUTOR: LETICIA KRAHE

Guerras de transformers al punto

## BEAST WARS TRANSFORMERS

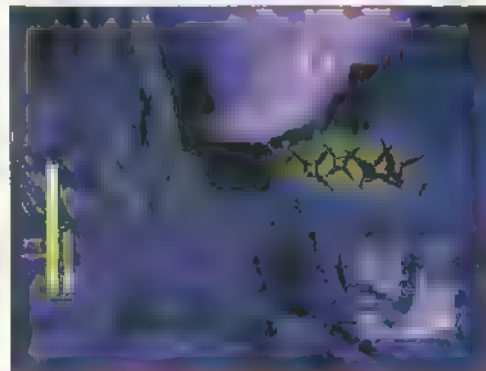
Resulta que un día ves tranquilamente la televisión por la mañana y te quedas sorprendida cuando compruebas que emiten una excelente serie de animación por ordenador. No puedes dejar de darle vueltas a la cabeza sobre el juego que se puede sacar de esta idea. Pues bien, el juego ya lo han sacado. El problema es que no cumple con todas las perspectivas que se habían puesto en el mismo. Tal vez, en otra ocasión.

**B**east wars transformers en la sucesiva BWT, es una de las últimas producciones de EA. Como decíamos anteriormente, se trata de un juego al más puro estilo mecha war o, es decir, un arcade 3D que mezcla disparos y fichas por doquier. La excusa no importa de nada ya lo dijo alguien: "El fin justifica los medios".

A diferencia de juegos anteriores, y como uno de sus datos más significativos, en BWT podremos hacer que nuestro protagonista se transforme en una especie de dinosaurio o monstruo.

Por lo demás, y hablando del concepto y desarrollo del juego, poca cosa. Mechawarrior con más detalles y menos calidad a todos los niveles. Si bien podremos realizar acciones que en otros juegos de mismo estilo no podemos hacer, no es suficiente como para compensar la falta de atención de jugador. Lo más importante es el concepto de juego.

En líneas generales, BWT no es un juego complejo de entender o



diversificar. Buenos efectos, buenos movimientos, buenos gráficos que, como decíamos, si son increíbles cumplen con su cometido, y el juego original. También es importante hablar de la acción, que es rápida o, lo cual es de agradecer para aquellos a los que les tire el estilo más con solera, y buenos sonidos

tanto en lo referente al aspecto de los efectos como al de la banda sonora. Por lo demás, muchos enemigos, muchos mapas diferentes, muchos modos y tipos de juego ayudan a definir un producto que, se le meta o que se le meta, no va a caer mucho (aunque solo sea por el tipo de juego y concepto elegido).

Pensamos que BWT es un juego sin grandes aspiraciones que pretende un comentario: cubrir una cuota de mercado en la que EA no se había metido hasta el momento y podría tener ganas de hacerlo. Los arcades no entrarán su buque insignia en BWT, pero sí un desarrollador que puede ir con la cabeza bien alta.



## CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO	P166 32 Mb
MULTIPLAYER	No

## VEREDICTO

GRAFISMO	70%
JOGABILIDAD	70%
<b>TOTAL</b>	<b>70%</b>

LAS MÁQUINAS HAN CAÍDO





# MERCURIO

Consultores y Auditores de Telecomunicaciones

**SOLUCIONES  
DE ALTO NIVEL EN  
TELECOMUNICACIONES**

**DISEÑO WEB**

**ACCESO A INTERNET**

**WWW.MERCURIO.NET**

**TEL (91) 360 20 55 - FAX (91) 360 21 75**



DESARROLLADOR

UBI SOFT

GÉNERO

Conflicto en el Sistema Solar

## XENOCRACY

AUTOR ALAN WILDER

Grolier Interactive nos ofrece de manos de Ubi Soft uno de los productos estrella de esta temporada. Por supuesto, estamos hablando de Xenocracy, el juego de combate espacial más ambicioso jamás creado para PC. Además, también están preparando la versión para Playstation.

**X**enocracy es un juego de combate espacial ambientado en un futuro muy lejano. Eres el comandante de un escuadrón de elite de la LPN, y estás encargado de mantener la estabilidad entre las cuatro superpotencias del Sistema Solar. Estas naciones: Tierra, Venus, Marte y Mercurio — luchan por el control de las colonias mineras de Lycosita en las afueras del Sistema Solar.

La labor de la LPN es intervenir donde sea necesario para imitar los ataques. La naturaleza de las relaciones interplanetarias también requiere que la LPN actúe para ayudar a un planeta ante las otras, dependiendo de la situación.

Como no hay suficiente personal, tienes que escoger las misiones en las que actuarás cuidadosamente.

Podemos jugar en dos modos: arcade y simulación. En el modo arcade tenemos que disparar contra todo lo que se mueva, y en el modo de simulación hemos de ir a nos una estrategia, así como controlar las



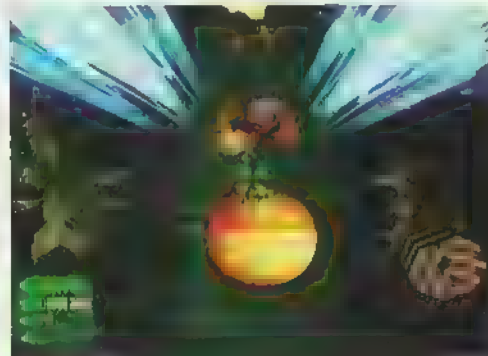
naves, ganancias, como de naves, etcétera. En ese último modo también podremos escoger las misiones que viajaremos, por supuesto con el máximo de las ciudades para poder ayudar a equilibrio de las planetas. Además de en estos dos modos podremos jugar online lo que significa que podremos luchar con nuestros amigos a través de internet o modem. El número de personas con las que podremos jugar online es de ocho.

Las misiones son creadas automáticamente dentro de más de 70 localizaciones. Esto quiere decir que nunca tendremos dos partidas iguales. Podemos jugar en el espacio profundo, en la superficie de las planetas, etcétera. Las

misiones disponibles son realmente interesantes y nos mantendrán pegados a nuestros teclados durante horas y horas. Pueden dividirse en ocho tipos distintos, como por ejemplo atacar un convoy de energías, capturar a enemigos y más.

## VIAJEROS GALACTICOS

Dentro del juego, tendremos un control de la nave pudiendo actuar de manera táctica, seleccionar la forma que queramos. Esto unido a la rapidez de juego te hará sentir como si estuvieras salvando la galaxia.

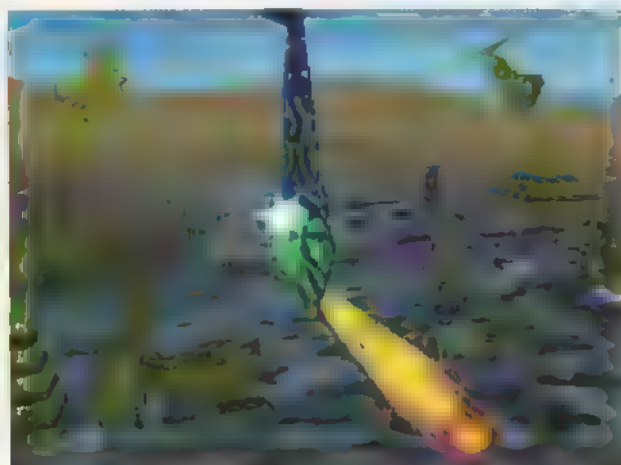
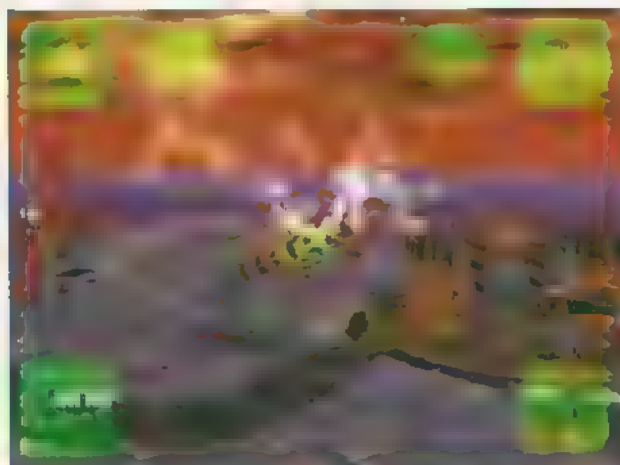


Podremos escoger nuestra nave entre numerosas modelos. También podremos actualizarla con más de 36 elementos entre armas y defensas, según vayamos avanzando en el juego. Esto nos proporcionará una serie de ventajas a la hora de defender nuestro Sistema Solar.

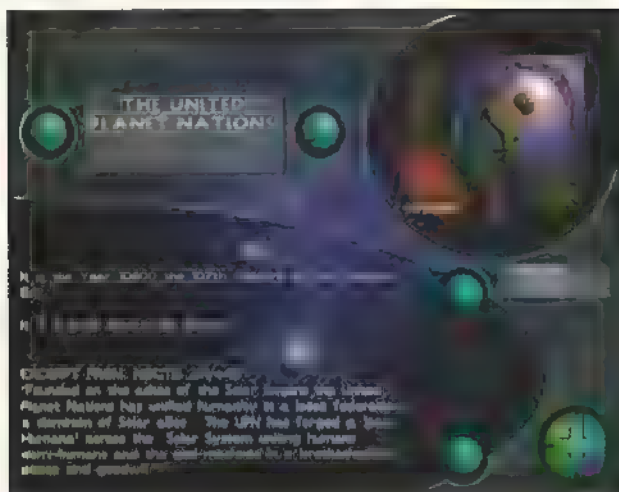
En el aspecto gráfico, contamos con una de

las nuevas tarjetas 3Dfx, así como gráficos realmente impresionantes. Podremos controlar muchos aspectos gráficos, como por ejemplo definir totalmente el aspecto de HUD, es decir, el cuadro de información de juego.

Las explosiones y demás efectos gráficos estarán a la orden de día. Base con decir que en







la primera partida, lo que más me impresionó fue una nebulosa a 16 bits de color. Moverse por ella fue realmente espectacular.

También veremos los cada vez más típicos visuales — cada vez hay más 3Dfx —, es decir, los aureoles que se ven en la pantalla cuando estamos cerca de un foco de luz.

Veremos más de 50 modelos 3D diferentes entre naves y monstruos, todos ellos perfectamente diseñados para dar la mayor impresión de realismo.

Además cuenta con un gran número de secuencias cinemáticas — con más de dos horas de vídeo.

Los menús son muy claros y precisos. Cuentan con un gran número de opciones, pero todas muy visuales. En el modo de simulación podremos escoger un gran número de opciones, así como incluso ver la historia de los diferentes planetas y culturas.

El sonido es totalmente 3D. Nos sentiremos como si realmente estuviésemos inmersos en la lucha espacial. Tiene una gran cantidad de efectos de sonido, como

explosiones, motores de las naves, etcétera.

Si situamos bien nuestros altavoces, y sobre todo si contamos con altavoces 3D, notaremos como los sonidos nos vienen de todas las partes de la habitación. Los efectos auditivos indican dónde se encuentran nuestros enemigos, de dónde vienen las explosiones, etcétera.

Entre los sonidos también es destacable que podamos oír los objetivos de nuestra misión contados de la boca de nuestros etcétera.

La jugabilidad es muy buena, ayudada por un perfecto control de joystick. Incluso permite el uso de los nuevos sistemas Force Feedback, con los que podremos sentir en nuestra carne la dureza de los combates espaciales. Hay que tener en cuenta que como en la mayoría de los simuladores, los controles se encuentran invertidos. Esto es, que cuando tiremos de nuestro mando hacia arriba nos dirigiremos hacia abajo y viceversa. Os puede costar un poco acostumbraros a eso al principio, pero después de un par de partidas os encontrareis de lo más natural del mundo.

## ¡CONTROL ABSOLUTO!

El único punto flaco de la jugabilidad es la cantidad de teclas que tendremos un total de 70. Por supuesto, no las usaremos todas, pero a veces que otra vez tendremos que repasar el manual en busca de la combinación de teclado que necesitemos en ese momento.

En la opción multijugador podremos jugar a través de cualquier tipo de conexión, red interna o línea telefónica. Dentro del modo multijugador podremos escoger entre varios tipos de acción. Estos son Deathmatch, Team Play, Base Defence y Tag. En el modo Deathmatch tendremos que luchar uno contra otro, intentando destruir al contrario. En Team Play, sin embargo, colaboraremos para intentar acabar con el enemigo. Base Defence se basa en la defensa de nuestras propias bases, y por último en el modo Tag podremos ir por libre.

Se está pensando incluso en crear una serie de competiciones a través de Internet. Incluso muchos cibercafés podrán contar con una sección en la que podremos competir con el Xenocracy, según nos

las necesidades para poder jugar tampoco son muy excesivas. Basta contar con un Pentium 133 y 16 megas de memoria, así como con una tarjeta de vídeo con un mínimo de dos megas. Por su puesto, si además contamos con una tarjeta aceleradora 3Dfx, el cambio que experimentará el juego es algo impresionante.

En resumen, éste es un juego altamente recomendable. Su jugabilidad es enorme, y la adicción no tiene límites. Realmente ha aprobado con nota.



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	133MHz, 32MB
MULTIJUGADOR	1-16
VEREDICTO	
GRAFISMO	85%
JUGABILIDAD	90%
<b>TOTAL</b>	
<b>ALGO MÁS QUE PURA ACCIÓN</b>	



## WARHAMMER: DARK OMEN

AUTOR: DANIEL F. NORIEGA

Cuando la compañía Workshop sacó al mercado un revolucionario juego de mesa basado en las guerras de Warhammer nunca nos podríamos haber imaginado que iba a tener continuación en el mundo del PC con la primera entrega, a manos de Mindscape, de Warhammer: Shadow of the Horned Rat.

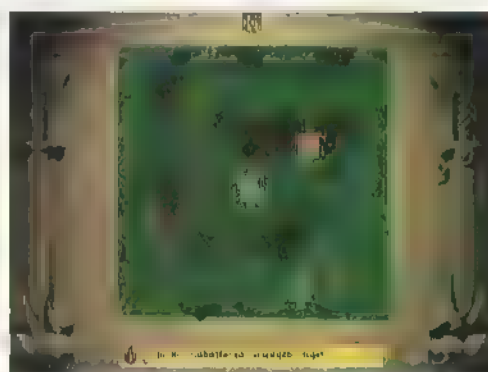
En el mundo de Warhammer siempre ha predominado todo tipo de razas desde los hombres pasando por los orcos, duendes, elfos y enanos. En las oscuras tierras de Warhammer se podía llevar una vida relativamente en paz, bueno, alguna trifulca de los orcos por su afán de conquistar todo, pero vamos, podíamos decir que se sobrevivía a la existencia entre las distintas etnias.

Pero seguías era algo anómalo, esa armonía se rompe cuando los hombres rata de Skaven traen sus injurias e intenciones al mundo con sus malos y putrefactos intenciones. Y desde los viejos polos de mundo denominados los Reinos de Chaos van a marchas forzadas los ejércitos de demonios, guerreros y muertos vivientes a planear el mal allá por donde pasen.



En Dark Omen tomarás el mando de comandante Morgan Bernhardt, jefe de ejército mercenario. Obtendrás el mando sobre los regimientos de infantería, caballería y ballesteros. Al igual que controlaras el poder de la magia de los hechiceros o la destrucción causada por la artillería. Y en el modo multijugador podrás dar a gustazo de elegir cualquiera de las tres razas que pueblan las tierras oscuras. Tu misión será la de pararle los pies a los ejércitos de Skaven.

La batalla será dura, los hombres no la van a tener fácil para tu misión, no contarán con experiencia ni armas, pero poseerán una valiente destreza y agallas que ningún ejército haya en el mundo. Pero según vaya pasando la batalla y tus hombres aniquilen tropas enemigas con el menor número de bajas posibles, les tendrás de vuelta experiencia y dinero. Y en la última expediente de la batalla podrás utilizar el oro ganado en batalla como pago a tus servi-



cios para meorar tus unidades.

**Obtendrás el mando sobre los regimientos de infantería, caballería y ballesteros**

## CUESTIÓN DE TÁCTICA

Logra introducirse en una batalla y luchar contra las horribles tropas de los Skaven, teniendo en cuenta la cantidad de movimientos que tiene. Tanto la magia como los hechizos y las diferentes formaciones de tu escuadra serán puntos muy a tener en cuenta durante toda la aventura. En tu desfiladero no habrá un finca que no pueda ser rodeado mediante un movimiento de rotación de pantalla, dividas todos los costados. Esto te será de gran ayuda para no ser sorprendido por la espalda. Amplia mediante un zoom, estimular la fuerza de un hombre, retrasar o empujar antes de que acote en combate, colocación de los regimientos, líneas de marcha, cargas contra enemigos, etcétera. Un sin fin de movimientos que nos recuerdan a juegos como Myth, the Fallen Lord.

Un apartado sobresaliente de Dark Omen son los hechizos a realizar. En el mundo de Warhammer la magia existe en todas las cosas, ya estén vivas o muertas. El medio más utilizado por un hechicero para lanzar su hechizo son los Vientos de Magia. La energía mágica de un hechicero se filtra a través de un mundo maldito, dividido en ocho círculos. Esta magia produce una visión polvorienta, maliciosa de vientos y nubes arremolinadas que sopan desde el Norte a Sur. Irondose en la tierra y en las rocas. En Warhammer existen varios tipos de magia. En Dark Omen podremos contar con cuatro: Brillo, Hielo, Waaagh y oscuridad.

Nuestro regimiento no solo se dividirá de estos brujos, sino que también habrá una serie de unidades guerreras a contar. Una de esas unidades son los inestimables arqueros, que sus flechas favoritas son las colas, alas o las montañas. La Caballería Grudgebringer que ostenta una espada con toda el poder de la magia, una poderosa espada con inscripciones mágicas o algo de cosa si hay grabadas hace miles de años por un hechicero de la magia brillante.

## UNIDADES

El comandante Bernhardt es la principal fuerza de honor.

**Caballería Grudgebringer:** son el núcleo de los que forman el ejército. Son totalmente leales. Son fuertes en el combate, hábiles de guerra, utilizados para cargar y matar.

**Infantería Grudgebringer:** mercenarios expertos con mucha experiencia, les guía el sagaz jefe. El séquito de Bernhardt. Un poco lentos en el combate.



**Los Ballesteros:** armados

con la parte dura de la batalla. Son la fuerza de su objetivo. Solamente para parir los ballesteros de la infantería. Y no por eso, elant.







Sus consecuencias en la batalla cuerpo a cuerpo son mortales. Y el ejército canónico será un arma también peligrosa en las batallas que se monten.

El manejo de todo el armamento y de las brigadas provocará que su número vaya disminuyen-

do. Pero, también se podrán adquirir y vender tropas, armas y blindas según el oro que poseas.

### EL HEREDERO

Aunque que en Warhammer: Shadow of the Horned Rat, la jugabilidad será la misma. En

aque la entrega a los chicos de Mirascope es fue de maravilla y por eso Electronic Arts no ha querido cambiar ni un ápice en la referente a modo de juego. En lo que sí se ha visto una mejora sustancial ha sido en la interfaz mejorado el motor gráfico a tal efecto que se le han añadido los video-introductorios de gran calidad gráfica. Todo ello siendo utilizado con el hardware 3D y la tecnología de MMX.

**El sonido, elaborado minuciosamente, ha contado con la colaboración de los Estudios Pinewood**

El sonido está elaborado minuciosamente y para la versión original Electronic Arts ha contado con la colaboración de los Estudios Pinewood famosos por hacer llegar su virtual sonido al mundo del PC y al de cine. Ade-



más, en nuestro país saldrá traducido íntegramente al castellano.

Warhammer: Dark Omen será un título a tener en

cuenta dentro del mundo de la estrategia que se tendrá que ver las caras con juegos como Myth o Age of Empires 2. ♦



### ESTRATEGIA

Para ganar en el campo de batalla no sólo hay que gritar ¡¡ al ataque !!

Debes elaborar la estrategia que mejor resultado te dé con el enemigo a que vayas a atacar.

La primera y más importante es intentar atacar a los contrincantes siempre que puedas por los flancos o la retaguarda, pues las bajas serán mayores que si lo haces de frente.

Asegúrate de que tus regimientos de balística (flechas, bolas, artillería, etcétera) hayan dejado de disparar cuando su regimiento está el va entre en una refriega, o sufrirás bajas dentro de tus fuerzas.

Esconde a tus regimientos tras los edificios y árboles para lanzar ataques sorpresa sobre el enemigo que no te verá, a medida que pasa la emboscada es el arte de la guerra que mejor resultado da.

Acaba con los enemigos que más daño puedan hacerte en cuanto lo puedas. Estos son los hechiceros y las unidades balísticas enemigas.

### CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO ▶ P133, 32 Mb

MULTIJUGADOR ▶ 4

### VEREDICTO

GRAFISMO

86%

JUGABILIDAD

86%

**TOTAL**

LA SUPERACIÓN DE WARHAMMER



DESARROLLADOR

PROEIN

GÉNERO

Llegaron los más valientes

# SOLDIERS AT WAR

AUTOR ALAN WILDER

No, no pienses que estás ante un nuevo episodio de X-COM ambientado en la Segunda Guerra Mundial. Se trata de lo nuevo de SSI en juegos de estrategia táctica. Muy parecido a la fantástica saga que creara Microprose, Soldiers at War nos traslada a la vida cotidiana de los soldados en la II Guerra Mundial.

Una vida cotidiana que seguramente no tendría nada de aburrida. Muy al contrario, se trataba de una vida bastante lastimosa para el que la viviera, sobre todo para el soldado que tenía que soportar al pesado deber de oficina de turno.

Pues bien, en esta nueva superproducción de SSI tendrás la oportunidad de conocer "in situ" cómo era la vida cotidiana de un grupo de soldados durante el transcurso de las misiones que tenían que realizar para llevar a buen término la II Guerra Mundial, pero claro, para el lado de los americanos.

## EN COMBATE

Soldiers at War es un juego basado en turnos que debe mucho a la filosofía planteada por X-COM, tras añadirle el escenario del turno a la II Guerra Mundial y los extraños resaca los nazis, que resultan lo mismo de peligrosas. Las armas son distintas, pero resultan igualmente mortíferas, pues aquí no se trata de disparar a lo loco sino de preparar las cosas muy cuidadosamente.

El juego contiene 18 misiones tipo compañía y 15 escenarios donde



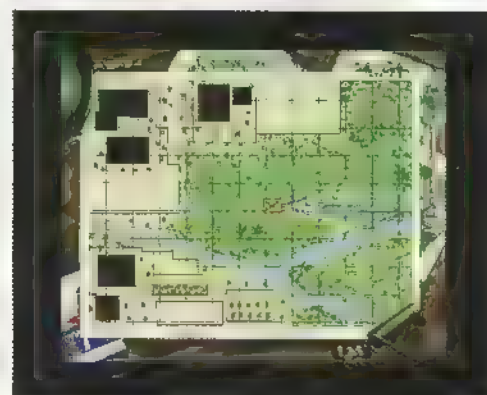
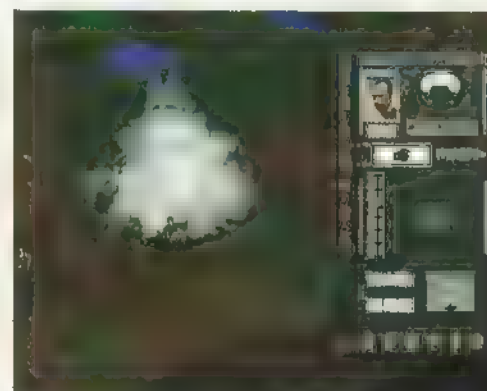
puedes ir conociendo al detalle todos los pormenores del juego. Nuestro consejo es que empieces siempre con los escenarios tipo compañía y comiences a meterle posteriormente con los escenarios ya que estos tienen una dificultad mucho mayor.

El juego también incluye un editor de escenarios, algo ya imprescindible que vendrá de maravilla

para todo aquel que sea "torero" de este tipo de juegos y se resuelva todos los niveles que le vengana a la cara.

## TECNOLOGÍA ANTICUADA

Ha llegado la hora de la verdad con Soldiers at War, ¿Cómo podemos criticarlo? ¿Es bueno o malo? Pues a decir verdad no es malo, pero tampoco



cumple con todas las esperanzas puestas en él. Es decir, que si te gusta X-COM o Jagged Alliance encontrarás muchas similitudes con Soldiers at War, pero habrán otras cosas que te sorprendan y bastante.

En primer lugar está la tecnología y los gráficos. El ordenador para el juego Soldiers at War hubiera salido hace tres

años, hubiese sido impresionante en muchos de sus aspectos, pero dada la impresión de que como no se crearon los juegos de SSI, han sido desdichados a propósito en este aspecto, no quisieramos esos vados sólo para los más puristas.

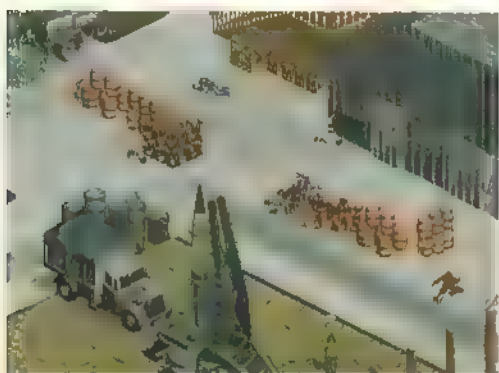
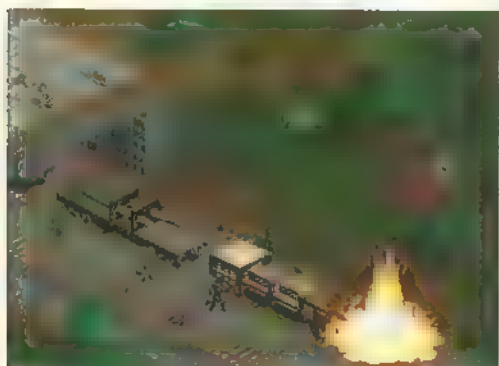
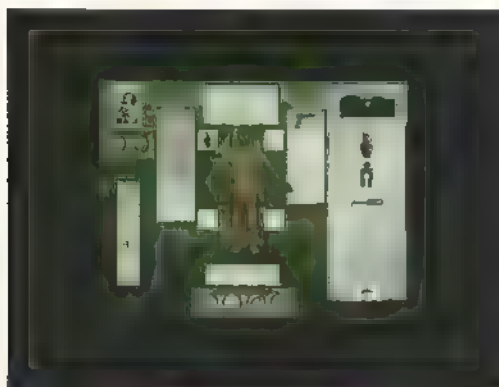
Y es que la resolución utilizada es bastante buena, pues puede variar desde 640x480 a 800x600.



## ¡VAYA CARETOS!







Un típico paisaje nazi con misiles V-2



Perdón, ¿tienes fuego?

hasta 1024 768, aunque para quienes arduos en pantalla 233 MMX, con a menos 32 Mb de RAM para que pueda correr "juegos" menores. Pero, ¿cómo es por razón de su movimiento de mar?

En cuanto a interfaz y las misiones están muy bien desarrolladas. Señala que el equipo es una "cosa" que participa en SS son unos expertos en los juegos de estrategia, y saben lo que se llevan entre manos, pero a veces parece que



sólo producen "atractivos" y que cuenten con la misma "inteligencia" que los actores.

La forma de empezar una m

són o campaña es prácticamente idéntica a otros juegos de similares características. Tras un menú bastante simple, todo hay que decirlo: tenemos que elegir a nuestro grupo de "valientes" de una larga lista. Por supuesto, dependiendo de la misión que nos toque, así será la selección de soldados. Algunos son unos expertos en explosivos y otros en el ataque por sorpresa. La gracia del juego consiste en "eso" precisamente: saber con quién puedes contar.

Ya estamos en el juego. Es por turnos y en cada uno tienes que dar las órdenes oportunas a tus soldados y que éstos puedan sobrevivir gracias a tus decisiones.

Así, a primera vista parece fácil la cosa, pero ¿podemos asegurar que no, ya queafortunadamente, la inteligencia artificial del juego es una de sus mayores bazas y tendrás que exprimir todo el coco para poder cumplir algunas de las misiones, pues tienen una dificultad endiablada.

Con todo, a pesar de decir que Soldier at War es un juego que tendrá su buen número de seguidores, pero que adolece de una buena cantidad de fallos técnicos que le hacen bajar terriblemente la nota. Algo que no toda la gente se puede permitir el lujo de la ar. ♦

CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	P166, 32 Mb
MULTIJUGADOR	No
VEREDICTO	
GRATISMO	80%
JUGABILIDAD	80%
<b>TOTAL</b>	
PODÍA HABER LLEGADO A MUCHO MÁS	



DESARROLLADOR

MICROSOFT

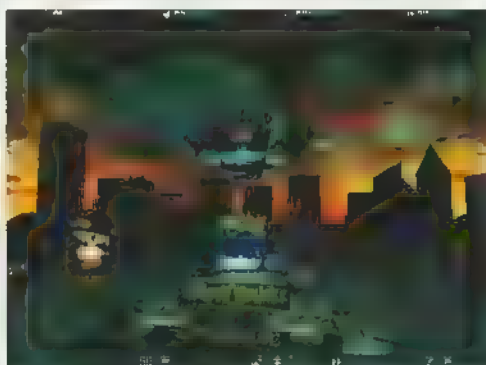
GÉNERO

AUTOR: JUAN SUÁREZ

La estrategia hecha arcade

# URBAN ASSAULT

Microsoft no se da por vencido y es ahora cuando empieza a atacar con más fuerza que nunca. Sus anteriores títulos en el sector de los videojuegos, que no destacaban especialmente en nada más que por ser clónicos de otros juegos, se están empezando a ver relegados por los nuevos lanzamientos de este monstruo de la industria informática.



Pero lo que nadie sospechaba era que esto implicaría una nueva forma de jugar a los programas de estrategia. La verdad es que, en parte, no sorprende a nadie, porque pese a tratarse de títulos de estrategia, la forma en que se muestra, que no desvirtúa la acción es completamente similar a la de los juegos de acción 3D.

¿O s mag ná s uga a tit os como Command & Conquer o Star Craft, pero en 3D en vez de con sprites, y con la posibilidad de ponerse al mando de cualquier de las unidades controladas desde un punto de vista subjetivo?

Pues eso es exactamente lo que, a priori, nos ofrece Urban Assault: la Jihma creación de TerraTools, editada y distribuida por Microsoft. Aunque ya existían algunos "intentos" (simila es a este donde se combinaba la estrategia clásica con la acción 3D en primera persona, podíamos decir a las caras que Urban Assault ha ido más allá de mero intento, y ha sobrepasado con creces el límite, innovando realmente en el género, o a menos asentando nuevas características y posibilidades. Pero antes de nada, conozcamos primero un poco de la historia que envuelve a este juego.

## EL GRAN ERROR...

Nos encontramos en el año 2017 y el planeta entero se encuentra en guerra (hasta aquí todo típico). Después de "El Gran Error", la muerte de los océanos, la destrucción de la atmós-

fera, el uso desproporcionado de armas nucleares y el repentino y comprensivo interés de los gobiernos en crear "ciudades burbuja" donde refugiar a los restos de la humanidad, bien apareando personas como en atas de sardinas, las cosas no han vuelto a ser las mismas.

Por si esto fuera poco, nos empezamos a ver atacados por razas alienígenas venidas de otros planetas, en busca de un nuevo hogar. Los nos lleva unos cuantos años de cae tanto en la que a des lición del haba se reticell y de otro lado, las genes de planeta Tierra se encuentran divididas en tres frentes, echándose la culpa unos a otros por todo lo sucedido y en definitiva enfrentados y luchando entre ellos.

En medio de todo este embrollo nos encontramos a nosotros como "el elegido" para contrar las bastas fuerzas militares, aunque no tan desarrolladas como las de los alienígenas, con que cuentan los sobrevivientes abandonados del único vestigio democrático que resta en el planeta. Para ello, y debido a la total robotización que tienen las múltiples unidades militares, se nos ha hecho un implante cibernético, gracias a cual podremos controlarlos de forma absoluta todos los elementos militares.

Así pues, y en resumen, tenemos a cinco bandos: la Resistencia a la cual pertenecemos y que se proclama ser el único frente que defiende la libertad y la democracia (¡qué loable!). Los Gharkovs y los Taekasts, que son el resto de la humanidad que nos culpan del

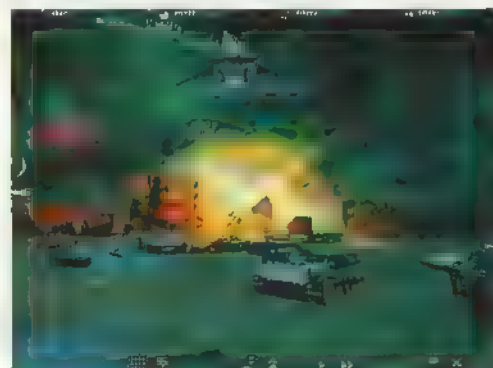
desastre ambiental y político que dio lugar a "El Gran Error" (la saber que habrán hecho ellos que no pagamos hecho nosotros!); y, por último, los dos bandos alienígenas, es decir, los Mykonians, que desean exterminar a toda costa a la raza humana para tener un planeta en el que vivir, solos, y los Sugagars, que son una especie de seres "vegetales" y que, aparte de ser los más avanzados tecnológicamente, ven a los humanos como un fertilizante estupendo. (Genial, justo lo que siempre deseamos ser. Plantav!)

## 3D AL SERVICIO DE SU MAJESTAD

Era evidente que más tarde o más temprano los juegos de estrategia se iban a ver invadidos por las nuevas tecnologías de programación 3D.

Urban Assault demuestra, sin ningún tipo de complejo, que las 3D y la estrategia no están reñidas, sino que se complementan. ¿Qué tal enviar unas cuantas unidades a luchar al frente de la batalla, y de paso hacernos con el mando de una de ellas para hacer "más inteligente" y divertido si cabe, nuestro ataque? Esto es justamente lo que nos permitirá Urban Assault. Por un lado, podremos ir creando nuevas unidades e ir haciendo "upgrades" (así como crear nuevas construcciones, y tal y como lo haríamos en Command & Conquer o cualquier otro juego clásico de estrategia).

Es más, si lo de seguir de cerca la acción en pantalla arcade no nos va mucho, podremos jugar como o haríamos con cualquier otro juego de estrategia. Pero, por otro lado, si nos atrae la po-





sibilidad de meternos de lleno en la acción a la par que controlamos el crecimiento de nuestro ejército y la forma en que éste se distribuye y ataca o defiende. Urban Assault nos pone en banda.

## LAS ARMAS CON QUE CONTAMOS

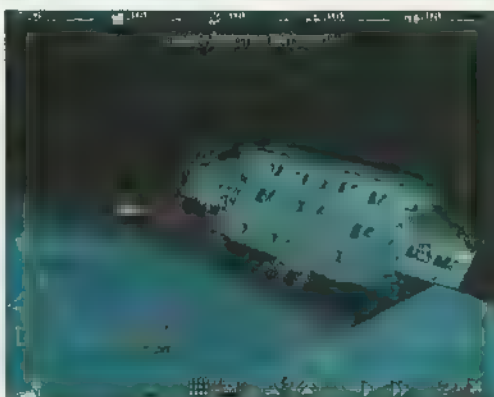
A nuestra disposición tendremos hasta 15 unidades de combate: tanques, jeeps, torretas, helicópteros y aviones. Por mencionar algunos, todos ellos en múltiples versiones y de variadas características. Estos suman hasta un total de 50 unidades. Si añadimos los de los ejércitos enemigos que estarán a nuestra disposición en la modalidad de juego multiplay.

Evidentemente cada ejército cuenta con las unidades análogas a las de los demás ejércitos, pero no por ello derivan en características. Seguir que bandos ciertos unidades tendrán más peso a la hora de definir un ataque por aire o por tierra, desde luego todas ellas serán perfectamente singulares según el efecto que porten.

Pero en el caso en que nos vayamos a enfrentar solo a una única escuadra humana o alienígena, todas las unidades de la Resistencia no serán más que variantes teniendo la oportunidad además de conseguir nuestros objetivos de más de una forma. Los ejércitos de Terminus han creado un curioso sistema por el cual acabar el juego es posible de muy diversas formas. Y, como es obvio, es posible en un juego de estrategia. Pues, muy fácil.

## LA "TÉCNICA"

Urban Assault cuenta con un gran aspecto gráfico que se ve ampliamente apoyado por la programación de unas potentes gráficas 3D y de negocio Artificial. Como podéis apreciar en las imágenes que acompañan a este artículo el cielo abatido que adorna y ambienta el escenario es digno de admiración por su calidad de los más de 20 tipos de edificios y



construcciones distintas listas para ser destruidas por nuestras unidades. Si fuera necesario, o al menos que lo fuera. El aspecto fantasmagórico y de holocausto que nos rodea nos pone realmente en situación. Esta que se ve reforzada por el sonido ambiental 3D y los efectos de sonido. Sin duda alguna, y tal y como reconocen los autores de Urban Assault, el parecido con Populous y Magic Carpet no es mera coincidencia.

**Urban Assault hace gala de poseer uno de los mejores motores gráficos 3D disponibles**

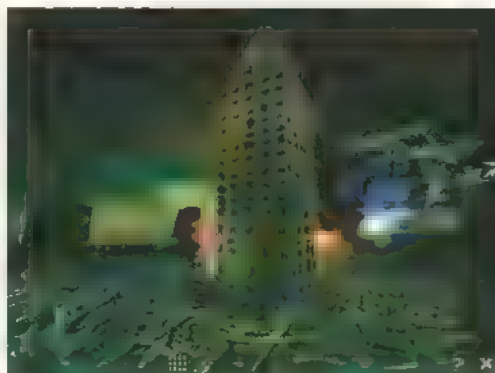
Su propuesta fue sacar toda la espectacularidad que ofrece Magic Carpet y adaptarla a un juego de estrategia. El resultado es un juego de Urban Assault cuenta con como sigue: mover unidades, sumar la fuerza de un potente motor 3D que co-sigue mover unidades en pantalla que en ocasiones superan a treinta, y todo ello a todo con múltiples efectos de transparencia, luces y animaciones de más de 20 tipos de edificios y

construcciones distintas listas para ser destruidas por nuestras unidades. Si fuera necesario, o al menos que lo fuera. El aspecto fantasmagórico y de holocausto que nos rodea nos pone realmente en situación. Esta que se ve reforzada por el sonido ambiental 3D y los efectos de sonido. Sin duda alguna, y tal y como reconocen los autores de Urban Assault, el parecido con Populous y Magic Carpet no es mera coincidencia.

## NUESTRA OPINIÓN

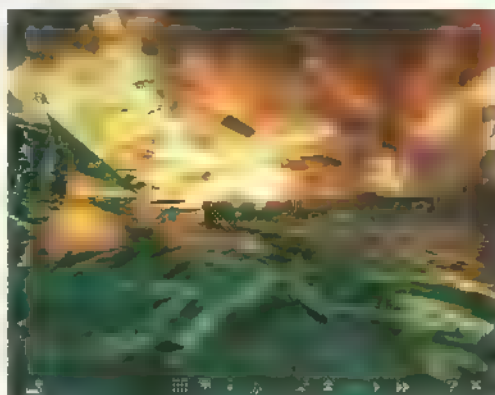
Ahora le toca el turno a la crítica. ¿Vale? No todo tiene virtudes, ¿no? Bueno, en nuestra opinión Urban Assault logra innovar en el género de la estrategia añadiendo una nueva dimensión a la guerra 3D en primera persona.

Y decimos que logra innovar, precisamente a que otros lo han hecho ya antes que nosotros. La primera vez que vemos que otros estilos están realmente ensombrecidos para dar lugar a un todo. Y es a dos juegos distintos de los que hemos visto. Este mismo hecho de combates estos tan dispar implican cierta complejidad a la hora de controlarlo todo. Y desde luego Urban Assault no iba a escapar a esa situa-



ción. Aunque se ha intentado imitar al máximo, la forma en que se pasa de un estilo a otro de juego, que se dice horrible, pero que no se consigue que no se nos monte un agarrado de unidades que per-

siguen a su jefe de escuadra, tales pollitos a mamá, gana. Pero a ello, este juego ha logrado dar un sólido paso al frente en lo que a innovación en el género se refiere. Esperemos que el próximo le dé la razón también. ♦



CARACTERÍSTICAS	
SISTEMA RECOMENDADO	PIRAC 3D
MULTIJUGADOR	16
VEREDICTO	
GRANSM	92%
JUGABILIDAD	85%
<b>TOTAL</b>	
Un buen ejemplo de la 3D	



# QUEEN: THE EYE

AUTOR: LETICIA KRAHE

El programa que nos ocupa tendría una difícil definición si se tratara de englobarlo dentro de algún concepto conocido, y bien es cierto que si tuviéramos que encontrar una definición para Queen: The Eye, la mejor, sin lugar a dudas, sería la de demencial.

**M**e or pensado Hemos encontrado un término que podría valer para definir este software porque eso sí que lo es seguro, y se trata de despiste interactivo. Es el primer programa en formato PC que es capaz de hacer que el usuario que juega no sepa a lo que ha llegado ni lo que ha hecho exactamente.

Queen: The Eye es un programa basado en la filosofía de Queen: el grupo musical tomando como punto de partida para el concepto de juego la frase de "para creer hay que ver".

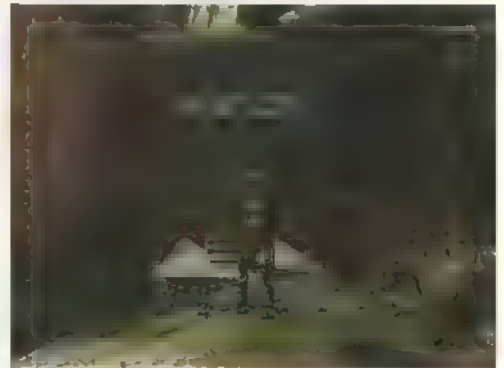
Sin saber muy bien a qué viene y por supuesto cómo de un concepto tan sumamente absurdo a quien es capaz de extraer un videojuego nos conformamos sintiendo comprender que es exactamente este juego.

Basamente es una mezcla a la que los autores del juego como experiencia interactiva basada en la obra de Queen mezclando fases de lucha de supervivencia de puzzles, de habilidad.



y ahora viene la pregunta que se hace un usuario normal e típico que juega a esta cosa, más serios como Duke Nukem. ¿Qué es lo que manda & Conquer y que no es creado por la Universidad de Oxford en Comprensión e Interpretación de software lúdico y análisis de Cambridge en Analítica y logística del comprador de software.

"¿Qué tienen que ver los churros con los nerds?", nos preguntamos nosotros. ¿Por qué existen estas culturas anárquicas como este? Caros incompetentes a la mente de cualquier usuario con un cociente intelectual inferior a 200, técnicamente mediocres y amparados en cualquier tema que no tiene que ver ni directa



ni indirectamente con la historia del juego ni con el propio mundo de los videojuegos.

Queen: The Eye es el ejemplo vivo de cómo alguien puede hacer un simulador de mosca en baja resolución, para la época de los EGA y venderlo. Acabamos bien que es lo más increíble.

## ¿QUÉ ES?

Vamos a intentar responder a tan ardua pregunta tratándose de un programa como éste.

Para empezar Queen: The Eye no pretende estar entre los conceptos de juego que se pueden considerar como "definidos" sino que intenta salirse un poco alejando.









¿Ganaréis la Copa?

## MONOPOLY

Se trata del juego de mesa más conocido del mundo, Monopoly, aunque es una versión un tanto especial porque en esta ocasión un monopoly en torno al fútbol.

AUTOR: LETICIA KRAHE

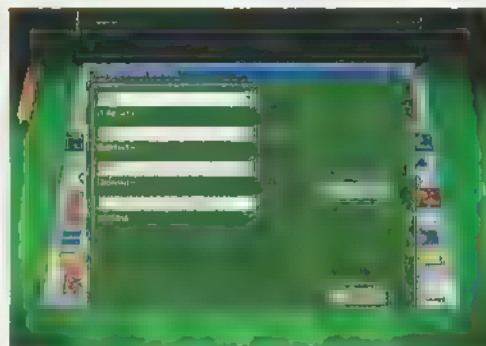
**E**lectron e Arts (EA) nos ha vuelto a sorprender con esta especial versión de Monopoly. A todos aquellos que os habéis hecho amigos del Monopoly, además os encantará el fútbol. Este es el juego de vuestros sueños.

En esta versión vamos a encontrar unas pequeñas diferencias en cuanto a reglas de juego, fichas, tablero y otras.

La primera diferencia es que en lugar de tener las fichas clásicas de juego, manearemos a jugadores de fútbol. Es lógico, ¿no?

Otra diferencia que vamos a encontrar es que las propiedades que podemos comprar no van a ser las calles de Madrid sino los terrenos de Lego de los equipos nacionales de fútbol. Por tanto, en lugar de construir casas y hoteles, lo que construiremos para mejorar nuestras propiedades serán gradas y estadios. Las cuatro estaciones que aparecen en el tablero clásico de Monopoly pasan a ser los cuatro campos principales de Francia para el Mundial 98.

La última diferencia es que las tarjetas de Copa han sido reemplazadas (sólo en nombre) por "en



casa", y las de Suerte por "fuera de casa" (se utiliza de la misma manera).

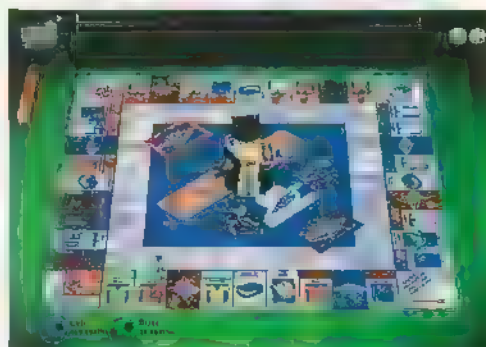
Aparte de todas estas diferencias hay dos nuevas innovaciones. Cada vez que paseis por la casa de salida se activará al azar una de las dos reglas que han añadido el minijuego de lanzamiento de penalti. ¿Que es esto? Los estadios preguntando. Si os tocan las minijuegos de penalti, el jugador seleccionará también al azar dos equipos del club y simulará un partido entre ellos. El equipo que gane ascenderá posiciones y el que pierda descenderá. De este modo, si has comprado los equipos más baratos puedes tener la esperanza de que ascendan (aumentarán su valor) y por el contrario, si has comprado los equipos más caros puede que estos bajen su valor más rápidamente.

Si en lugar de las eliminatorias os tocan los lanzamientos de penalti, podéis tener la oportunidad de obtener un tercer dado. Para obtenerlo, en medio del tablero saldrá un terreno de juego, una portería y un portero. Debes seleccionar (con el ratón) hacia dónde quieres tirar, pero para conseguirlo deberás meter dos penaltis (de dos tiros). Si no metes ninguno perderás turno.

## GRÁFICOS

Con respecto a estos podemos decir que son bastante simples, pero cumplen su cometido, porque recrean un tablero de Monopoly que se adaptará perfectamente a la versión del juego. Son simples pero bastante efectivos, son bastante claros.

Se consigue una gran ergonomía, no tiene que recargarse, el espectáculo visual ya que se trata de un juego



de tablero, sino que cumplen su objetivo consiguiendo una gran claridad y eficacia para el usuario.

En definitiva, no se trata del juego con los mejores gráficos del mundo, pero tampoco los necesita porque lo que quiere conseguir Monopoly

lo consigue con lo que tiene. ♦



## CARACTERÍSTICAS

SISTEMA RECOMENDADO

P200-32Mb

MULTIJUGADOR

No

## VEREDICTO

GRAFISMO

70%

JUGABILIDAD

86%

TOTAL

PARA PASAR UNA TARDE



A diario en TVET en  
El Vuelo del Navegante

¿Aún  
espera  
que aparezca  
lo último?



# Decídase ya.

## La última tecnología y la máxima rentabilidad



### SERVIDORES

- 1 o 2 procesadores  
INTEL® PENTIUM®II 300 Mhz
- 128 Mb ECC RAM
- 3x4 Gb HDD ULTRAWIDE SCSI
- RAID 0,1,5 (OPT)
- INTEL LANDesk® SERVER  
MANAGER PRO V2

### ESTACIONES DE TRABAJO

- Procesador INTEL® PENTIUM®II  
266 Mhz
- 64 Mb SDRAM
- 4 Gb HDD ULTRAWIDE SCSI
- AT XPERTWORK 8Mb  
SGRAM (AGP)

### PUESTO DE TRABAJO MULTIMEDIA

- Procesador INTEL® PENTIUM®II  
233 Mhz
- 32 Mb SDRAM
- SVGA 64 bits 4Mb 3D
- CD-ROM 32x o DVD
- Sonido 3D AWE

**Cop-Comelta: La más completa gama  
de ordenadores que incorpora los últimos  
avances en tecnología y diseño.**



# Comelta

**Comelta, s.a. INTERNET <http://www.comelta.es>**

Ctra. de Fuencarral Km 15,700 Edificio Europa 1ª pl. - 1 • Tel. (34 1) 657 27 50 • Fax: (34 1) 662 20 69 • E-mail: [mad-informat@comelta.es](mailto:mad-informat@comelta.es)  
28108 ALCOBENDAS (Madrid)

Avda. Parc Tecnològic, 4 • Tel. (34 3) 582 19 91 • Fax: (34 3) 582 19 92 • E-mail: [infocom@comelta.es](mailto:infocom@comelta.es)  
08290 CERDANYOLA DEL VALLES (Barcelona)

Rua do Entrepasto Industrial nº3, sala E. Edificio Turia, Quinta Grande • Tel. (351 1) 472 51 90 • Fax: (351 1) 472 51 99  
2720 ALFRAGIDE (Portugal)

Si, deseo recibir más información sobre la gama de ordenadores  
personales COP Comelta.

NOMBRE Y APELLIDOS \_\_\_\_\_  
EMPRESA \_\_\_\_\_  
DIRECCIÓN \_\_\_\_\_  
TELÉFONO \_\_\_\_\_  
POBLACIÓN \_\_\_\_\_  
PROVINCIA \_\_\_\_\_  
CP \_\_\_\_\_  
FAX \_\_\_\_\_



DESARROLLADOR

PROEM

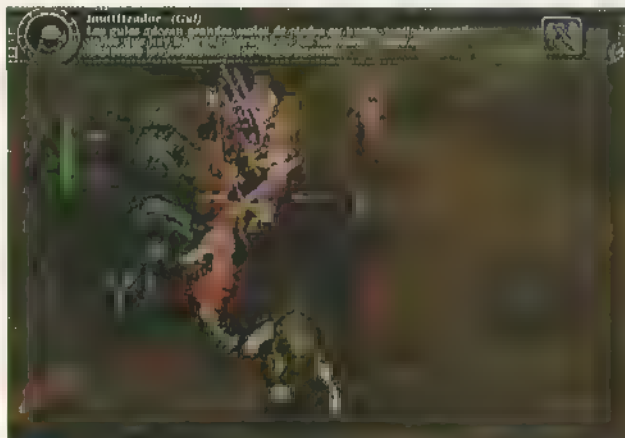
GÉNERO

Los nueve hombres

## MYTH: THE FALLEN LORD

AUTOR: DANIEL F. FABERO

El mundo se tambalea, los Señores Oscuros asolan las tierras por donde pasan y no hay escape. A nuestras espaldas está el océano y nuestros ejércitos están derrotados, un pequeño grupo seleccionado de las razas que combaten a Balor, el jefe de los Señores, intenta reunir lo que queda de gente libre y resistirse a su poder. ¡Un día más vivo es una victoria!



La solución del juego está desarrollada según las diferentes misiones que tengas que cumplir como es evidente. Sigue estas indicaciones y nada se te resistirá.

#### PUENTE DEL CUERVO

Una misión para conseguir práctica con nuestros fuegos que deberán defender a la ciudad de ataque de Tembor.

#### LA TUMBA DEL TRAIOR

Aquí tendrás que eliminar al traidor. Si no lo haces este informará a Tembor de por dónde piensa cruzar el río.

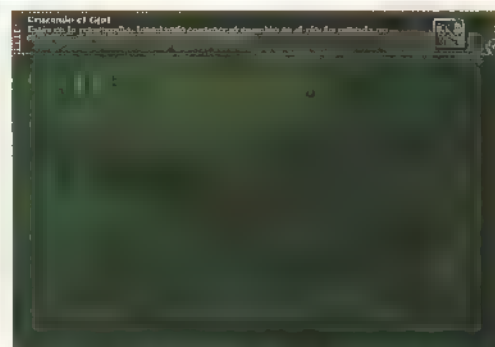
grueso de tus tropas por lo que caerán en una emboscada. Sigue a aldea esquivando a si o prefieres te mandan a las patrullas que te saigan a paso. Una vez divises al alcalde traído éste se moverá hacia el Oeste protegido por un muro de árboles. Destruye o usa a los arqueros que dispararán por encima sin necesidad de enfrentarte a los Thras que te custodian.

#### EL ASEDIO DE MADRIGAL

Tu ejército ha cruzado el río sin novedad y por la noche atacarán el campamento de los No-Muertos. En Madrigal se

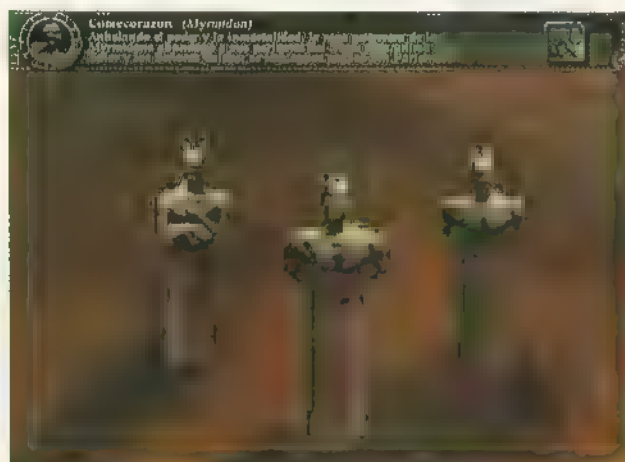
encuentra un gran número de Thras dirigiéndose a tu situación. Debes atacar a ese grupo y atraerlo a puente para dar tiempo a tus hombres en el ataque al campamento. Ocupa el otro lado protegido por las tres patrullas Sin Amas y Thralls. Divide a tus guerreros en dos grupos y los arqueros situados en el puente. Tomando el puente secciona cinco o seis hombres para buscar al grupo más grande. A los arqueros ponlos en el centro de la pasarela protegidos por los demás. Ahora empieza lo más difícil.

Aparecerán unos zombies enormes, si consigues llegar cerca de su

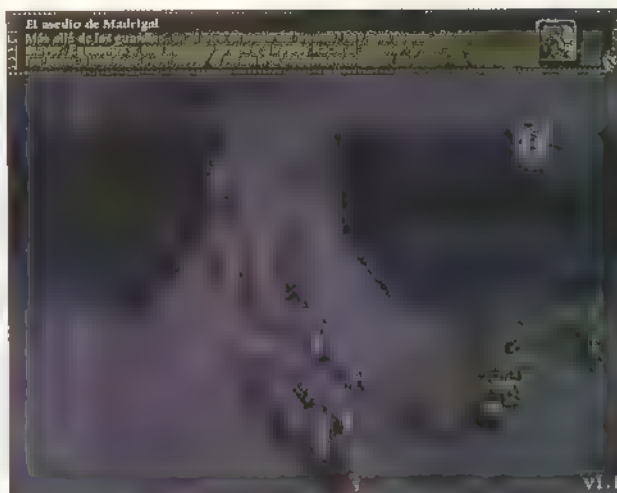


enemigo a un par de metros explotarán asomando todo a su alrededor. Usa los arqueros en el centro de viaducto y replégate a un lado u otro de la orilla dependiendo de los que se acerquen por las distancias fangos. A los elegidos

mandales por el camino hacia el Norte a fin de este en las cercanías están los Thras. Llámala su atención y arrastrados hacia la pasarela (puedes llevar a algún arquero que les ataque a distancia con menos peligro para el grupo.







donde deberás repeler su ataque según se acerquen al puente.

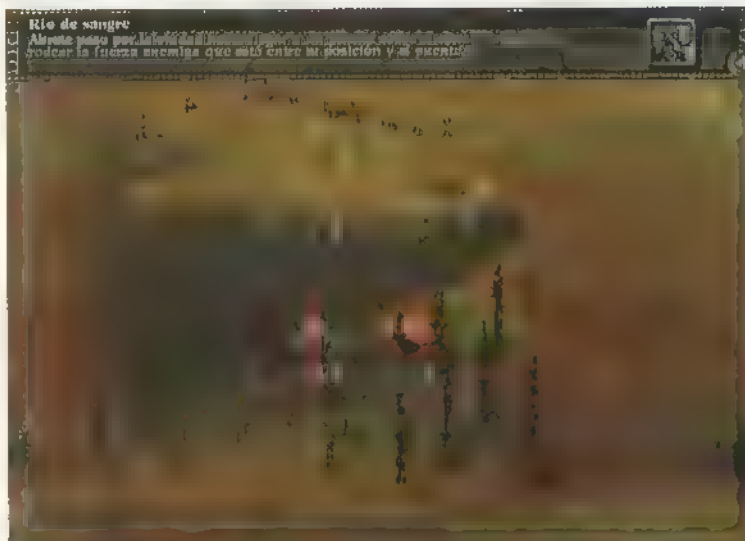
## VUELTA A CASA

Apareces por un portal tridimensional a las afueras de la destruida ciudad de Pacto. Nada más llegar serás recibido por los Sin-Almas y los Gules. Los arqueros usarán para derrotar a esos dos grupos y a los enanos mantenlos a más lejos posible. Encontrarás una especie de anfiteatro en la base de la cueva; coloca en línea a los arqueros y a los enanos de ante los guerreros en las trancas; manda alguno de ellos hacia el Sur. Enseguida aparecerán Thralls que te perseguirán y caerán bajo tus flechas al acercarse demasiado. Una vez acabada la patrulla ve al Este y luego dirige te al Sur. En lo que antes era la catedral se sitúa el Códice Total, el objetivo de la misión. Oírás sonidos de lucha; serán los últimos defensores de la ciudad no intentes sa-

varios porque no lo conseguirás, pero sí puedes lograr que los defensores supervivientes huyan y los Thralls les sigan, por lo que no será tan difícil entrar en el recinto. Una pequeña parte de los guerreros usará os para protegerlos y los otros servirán de gancho para atraer la atención de los Thralls y los Sin-Almas que estén dentro de la catedral. Manda al viajero cuando el camino al Códice esté despejado; sal disparado hacia la puerta tridimensional sin mirar atrás, ve hacia el Norte y cuando estés a la altura del anfiteatro gira a Oeste y entra en la puerta.

## HUIDA DE PACTO

La ciudad está rodeada por las fuerzas de los nueve Generales; buscan el Códice y no pararán hasta conseguirlo. Por desgracia, a tu grupo se le ha encomendado la misión de ponerlo a salvo. Sólo posees una posibilidad: existe un túnel que atra-



ves a montaña y que termina en un valle que todavía no ha sido conocido por los Hordas de Tempel. Corre no miras atrás; pues serás cazado de caza; ve a la izquierda y sal por el portal tridimensional que quedará a tu izquierda. Luchas por el túnel; para facilitar el camino el vigilante de la entrada llegará a los pantanos.

dirigete a la izquierda y luego a la derecha. En el gran valle encontrarás a los Hordas de Tempel. En esta zona el camino más corto es el que te lleva a la izquierda y luego a la derecha.

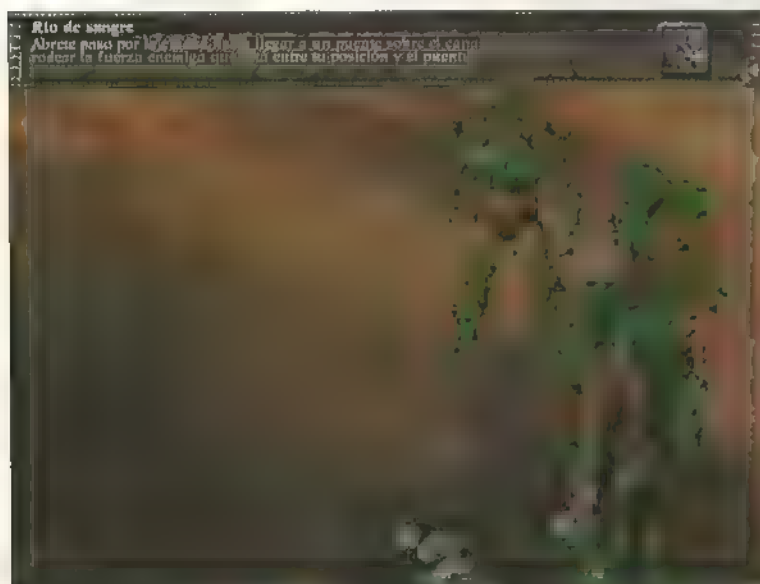
## FUERZA 10 DE STONEHEIM

La misión complicada de la gran cantidad de enemigos que te encuentras entre los hombres y el objetivo de la misión. El truco como en la mayor parte de los niveles de Myth, es ir eliminando uno a uno a las patrullas avanzando muy despacio para no poner a los otros en alerta. Debes destruir el nudo del mundo, una especie de portal tridimensional para evitar la llegada de las fuerzas enemigas que se encuentran al noroeste siguiendo el camino que te topará de frente. Posición en tu lado de la orilla a tus arqueros y enanos, esperando a que otra patrulla venga a por ti. Libres el camino, ocupa

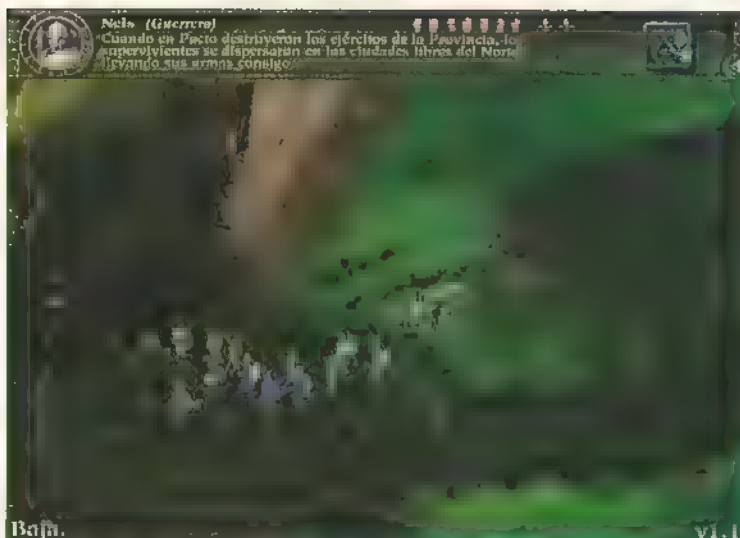
con los Berseck la otra orilla y el otro grupo podrá pasar sin sobresaltos a charca. Rápidamente colócalos en línea otra vez para defenderte de un ataque de varias patrullas. Consolidada tu posición gira a la izquierda y el mina los grupos de Thrall y Sin-Almas uno a uno según te los vayas encontrando. Cuando tengas el nudo ya a la vista recuerda que los enanos son la pieza más importante de este nivel; pues deben colocarse entre ocho y 10 metros en uno de los brozos y hacerlo volar. Si te acercas demasiado al Nudo aparecerá una nueva patrulla más numerosa que las otras a la que se les unirá otra de Norte de camino y un zombi explosivo (sería buena idea que este explotara entre sus hordas para facilitarte un poco las cosas). En esta parte sufrirás muchas bajas, pero lo importante es sobrevivir para que los enanos actúen.

## BAGRADA

El paso de Bagrada es la puerta al valle donde







se cancela la mayor parte de tu ejército. Mantenerlo abierto es una invasión a la destrucción de tus camaradas. Debes contener a las hordas de Thralls para que no lo crucen hasta que las nieves lo cierren durante el invierno. Cuando se acerquen, el enano tendrá mucho trabajo, un buen lanzamiento provocará que junto a los minas acabe de un plumazo con la primera patrulla. Cuidado con los Myrmidors, son igual de rápidos que los Berseck, e intentarán el minar a las unidades más lentas y débiles por la retaguardia. Repite la operación en los otros dos alijos que sufrirás y una vez que ya no aparezcan más ve a Norte encontrarás una pequeña rampa donde colocar a los lanzadores. Ignora a los Sin-Almas que están en las colinas al fondo, esas no te atacarán si no te acercas. Una vez el minado todos ve al Oeste y aparecerán los exploradores, reténlos hasta que estén los dos

grupos juntos. El enemigo vendrá por la derecha prepáralos una emboscada en algún sitio estrecho y de difícil acceso. Aquí el verdadero problema es un gigante que arrasará con lo que encuentre. Minas y arqueros se resistan mucho, y estos últimos se encargan de hacer el resto. Si permites que entre en combate cuerpo a cuerpo con tus hombres hará de ellos una carnicería.

#### EL MIRADOR DEL DIABLO

El invierno ha llegado y los pasos se han quedado cerrados definitivamente hasta la siguiente primavera. Por suerte o desgracia para ti, un centenar de Sin-Almas ha quedado bloqueado a este lado del valle a tu merced (bueno a toda la merced que pueden estar 100 espectros buscando una salida y muy cabreados).

Baja un jefe enano ha visto la oportunidad de preparar una embos-

cada en el lago helado durante su búsqueda de un paso al otro lado del valle. Siembra la zona sur del lago helado de minas y espera a que una cantidad de Sin-Almas se ponga encima

#### La ciudad está rodeada por las fuerzas de los nueve Generales, buscando el ansiado Códice

A principio van apareciendo pequeños grupos de 15 ó 20. Apartate para que no te vean y sólo alócatos si salen de luego por uno de los dos caminos que dan a depósito de minas. Los Berseck para esto pero sobre todo ten cuidado con los enanos no voyan a disparar al lago y provoquen una reacción en cadena que acabe con todas las minas y pocos Sin-Almas. Una vez que te hayas cogido el truco verás cómo de una vez

acabas con 50 ó más. Repite la operación con las minas que cogerás de polvorín y cuando los grupos de oscuros sean ya pequeños, acósalos hacia el Norte. Si has acabado con bastantes pasarás al nivel

#### LOS CINCO CAMPEONES

El hechicero Alric está inmóvilizado y hecho prisionero en algún punto de la zona. Cinco escogidos deben liberarle sin sufrir ninguna baja. Comenzas en el fondo de un cañón. En lo alto hay Sin-Almas, el minas moviendo a Berseck sin parar para que sirva de distracción mientras el arquero acaba con ellos. La única salida al cañón es un camino más adelante que sube hacia la colina a la derecha. Cuando lo localices, que el enano ponga minas pues por ese mismo camino que tú vas a subir una veintena de Thralls bajarán. En el momento que pasen por encima el enano les mandará un regalo (te da Control y dispara).

En la cima habrá unas cuantas patrullas de Gules. No de es ninguno vivo antes de continuar. Ve hacia el Sudeste y encontrarás un pequeño terraplén por el que bajarás a otro cañón. Si te queda alguna mina colócala en el centro del camino, ya que por él subirán patrullas de Thralls. Desde la colina pon al enano a lanzar bombas para que sean pocos los que suban. Luego baja, dirígete a Norte y busca otro terraplén que te conducirá a un puente. Quitale el medio a los Sin-Almas que lo protegen y quédate en el lado del puente pero antes encárgate de un gran grupo de Gules Sin-Almas y Thralls que se sitúan al otro lado e irán a por ti cuando te descubran. Siguiendo el barranco, hacia el Sur hay un paso protegido por dos grupos de Sin-Almas y más adelante Alric inmóvilizado rompe los cuatro recipientes que te rodean y te rescatará.

#### TRAS LA BARRERA

En este nivel debes socar a Alric de allí cruzando el desierto y

rodeado de fuerzas hostiles. Al comenzar te espera una manada de Gules por lo que inmediatamente busca una zona elevada para preparar tu defensa. Coloca a tus hombres en círculo sobre la colina. Cuando los Gules te rodeen completamente te atacarán desde todos los puntos. Mantén activos a tus arqueros y enanos para que cuando lleguen a tu posición los Berseck acaben con ellos. Dirígete al Norte y hallarás un paso protegido por Gules y Myrmidors. En el Este verás una montaña con un grupo de Sin-Almas (que el arquero se encargue de ellos).

#### El invierno ha llegado y los pasos se han quedado cerrados hasta la siguiente primavera

Más a Este verás una enirada en la montaña donde se encuentran un arco mágico, ten cuidado pues en el interior hay gules esperando que lo coas para atacarte. Permanece en la montaña y un poco más adelante te cercarán el camino a los dos grupos a cada lado de la montaña. Acaba con ellos uno a uno y ve al Este, tras un largo paseo encontrarás una gran montaña que tiene un camino que la rodea el cual te llevará hasta la cumbre donde está la salida. Está protegida por ejércitos enemigos, no te acerques y de a Alric que haga su trabajo.

#### MINAS DE PLATA

El verano te guiará en tu búsqueda del brazo de Vigliante. Para superar la misión debes burlar las patrullas que se mueven por la zona, intenta apartarte de su ruta, pues no ganarás la batalla contra ellas y perderás muchos hombres que necesites para escapar luego por el cementerio que está al Noroeste.

#### LA SOMBRA DE LA MONTAÑA

Tu grupo ha sido cercado en la cima de una colina y lo peor es que





la noche anterior, presa del miedo, un número elevado de enanos y arqueros se han pasado con la esperanza de sobrevivir, al enemigo. Protege el estandarte para que no caiga en manos de los Señores Oscuros.

## Acaba con los enanos traidores que intentan subir para usar sus bombas lo primero

Hay cuatro caminos a menos que dan acceso a la cumbre de la colina. Al comienzo cuando tus enanos suban, que coloquen minas y se distribuyan a los lados de paso, los arqueros en línea y los Berseck atrás. Acaba con los enanos traidores que intentan subir para usar sus bombas lo primero, cuando enanos y arqueros no puedan hacer nada más por la proximidad de los Myrmidons retíralos y que entren en acción los Berseck.

Sufrirás dos ataques por ese camino. Cuando termines manda rápidamente a todos a punta opuesta de la colina, por donde van a iniciar un nuevo ataque encabezados por los enanos, coloca tus fuerzas y no dejes que ni los enanos ni arqueros oscuros lleguen arriba. Los Myrmidons y los Tralls son trabajo de los Berseck. Una vez ablandados con bombas y flechas. Sufrirás otro ataque por ese lado y ya a partir de ahí será una sucesión de ataques por

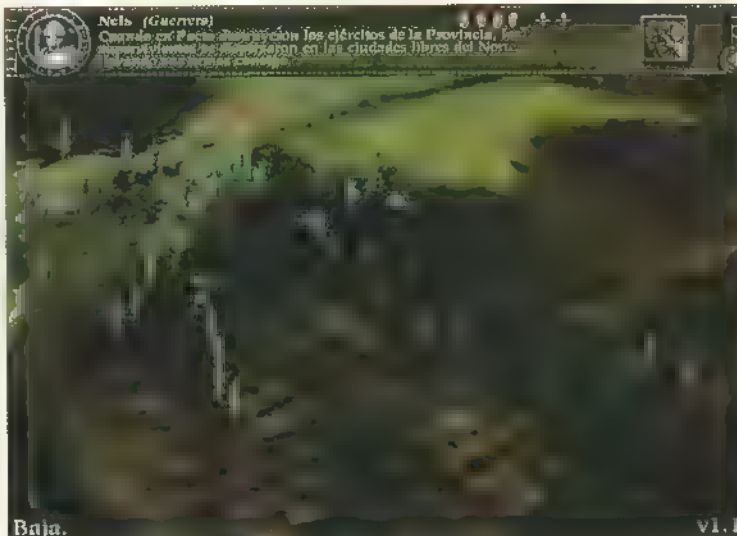
todos los caminos. El siguiente será un poco más arriba, luego por un pequeño camino entre la niebla, al norte donde una hilera de Tralls se acerca (usa a un enano para recibirlos). Lo mejor es que crees tres anillos a rededor del estandarte, el exterior con los enanos, el siguiente con los Berseck para cubrir la retirada de los enanos y uno interior con los arqueros, dedicados sobre todo a la eliminación de enanos, arqueros y Sin-Almas. Cuando el combate cuerpo a cuerpo sea inevitable intenta sacar a los sobrevivientes de exterior e interior a un flanco sin enemigos y desde allí machaca su reto guardia. Nuevamente, cuando el ordenador crea que has defendido suficientemente el estandarte, te dará vencedor del nivel.

## SIETE PUERTAS

El volcán ha entrado en erupción después de 10 siglos, lo que ha provocado el pronto deshelo de las cumbres y la anegación de los valles de agua y barro. Scarnpat, uno de las sombras de Engarrioso, ha quedado atrapado por la hiedra. Búscalo al Noroeste de donde empiezas y acaba con él, pero antes de que su ejército se destruya entre sí, no hará cas falta que entres en combate pues ellos mismos harán tu trabajo.

## EL CORAZÓN DEL BOSQUE

Roba-Almas vuelve de las tierras indómitas y



ataca a la legión por su osadía a plantar cara a su ejército. Busca y mata a los cuatro generales (los gigantes) para expulsar el corazón del bosque. Hazlo de manera que vayas eliminándolos de uno en uno, usando a tus hombres árbol contra un gigante y al resto de la legión contra los demás Oscuros (Tralls, Sin-Almas, Myrmidons, etcétera).

## EL CORAZÓN DE LA PIEDRA

De alguna manera un gran número de hombres se ha volatilizado en una cueva enorme, debes salir de allí. Además de los tuyos un grupo de Felch Gules y arañas se encuentran en el interior. Debes acabar con los oscuros y las arañas y después rodea el centro de la cueva. Agrupa a tus arqueros (no muy un-

tos) y en cuanto divises a los Felch empieza a disparar, antes de que ellos utilicen sus rayos. A los Gules elimínalos con los enanos y los Berseck. Ve despacio para que solo actives una patrulla enemiga cada vez, pues eliminar a dos demonios juntos provocará gran pérdida entre tus fuerzas. Verás que según vas dando la vuelta al laberinto hay cuatro pilares donde aparecerán







más hombres. Debes encontrar los cuatro. Al ponerte cerca de ellos se iluminarán y verás un puente aparecer en el lago de lava que te conducirá a la salida. Los piraes encendidos atraen a las arañas, para que tus hombres crucen sin problemas manda un par de Berseck a cada columna. Cuando un número determinado de tus hombres crucen pasarás de nivel.

#### LOS HERREROS DE MUIRTHEMNE

Encuentra la salida de la cueva sin caer en las trampas, recoge las gemas y deposita las en el portal. Que tus arqueros se encarguen desde la distancia de las molestas arañas.

#### HIJOS DE MYGRAD

Llévate a todos los Gules posibles y elimínalos. El terreno es pantanoso con bastantes Gules que te merodean mantente apartado de ellos y busca un camino que sube por la colina con tres empalizadas vigilado por tres Sin-Almas. Aprovechate de sus turnos de guardia y ve a la puerta. Al Este de la entrada hay un corral donde los Vigils son guardados. Para ti se presenta una oportunidad única, un buen anzomiento y acabarás con ellos. La colina es un lugar perfecto para que cuando lames a tus refuerzos los concentres o más rápido posible en lo más alto. Con esto permitirás una protección a los ataques de los Gules. Después de la refriega deberás tener

no menos de cuatro enanos más el guía pues de lo contrario no acabarás con tus enemigos. Hacia el Oeste hay otro corral con unas bombas que paralizarán a cualquiera que se acerque demasiado.

**Hacia el Oeste hay otro corral con unas bombas que paralizan a cualquiera que se acerque demasiado**

Acaba con los que te impidan llegar a este polvorín. Un buen anzomiento acabará por los aires su munición. Otros dos Gules en el Oeste guardan la puerta de la entrada a sus cubiles. Son un total de 10 cuevas que si te acercas demasiado los Gules te darán la bienvenida. Mantén a los enanos en posición y solamente cerca de una de las entradas, por el contrario activarás dos cuevas a la vez.

#### CARRETERA AL NORTE

Deberás encontrar el arco mágico que ha sido robado y retornar al punto de partida. Sigue el reguero de sangre del hombre que portaba el arco. Esto te llevará a tu objetivo. Pegado a la izquierda no tendrás problemas de activar a un Thral's y un Sin-Alma que lo vigila. Sube por la colina y divísarás el arco. Manda a tus hombres a él, pero esto no será fácil pues un grupo de Thral's te empezará a

hacer una distancia entre tus hombres y el grupo perseguidor usa al portador del arco para que efectúe disparos contra ellos, no al primero sino a la tercera o cuarta fila, de lo contrario provocarás una onda expansiva que arrasará con todo. No pares y sigue disparando.

Para volver al punto de partida debes salir de la colina del arco y dirigirte al Este, pero nunca volver por donde has venido. Ve al Sur por los pantanos, el minando cualquier intento de cercarte o retirada pero recuerda reservar al portador del arco únicamente para grandes batallas. Ahora ve al Oeste por debajo de la colina en la anilla Sur de río te esperarán los Feich. Los arqueros acabarán con estos desalmados. Después sitúa a tus hombres en el mismo punto donde empezaste.

#### CRUZANDO EL GJOL

La retaguardia de la legión deberá rechazar al ejército de Roba-Almas en el río, no podrás retirarte aunque tus hombres te lo supliquen. Situado en una posición elevada en la orilla del río en forma de "U", ellos accederán a ti solamente por los lados. Rápidamente divide a los tuyos en dos grupos de tres y mándalos a los lados a sembrar en terreno de minas, no coloques todas pues sufrirás más ataques y debes tenderles la misma trampa un par de veces más. A dos de ellos mantenlos en la zona alta de camino mientras el otro coloca las minas. Mantén a los arqueros en la base de la "U" porque el primer ataque viene de frente. La infantería coloca en dos grupos para recibir a los Thral's. El segundo ataque será







más violento, los Thralls se han abierto un poco atacando por los lados. Por el río los Zombies y Fecht se adebanan necesitando a los arqueros para el minar antes de que causen estragos entre tus hombres. Un truco útil para los enanos será seleccionar el grupo que vayas a usar y pulsar la tecla **Control** y el botón del ratón, apunta unos pocos metros por delante de donde vayan a pasar los Thralls pues entre que lanzan la bomba y ellos avanzan la explosión se realizará justo encima de ellos haz lo mismo apuntando a centro de su formación y sembrarás el pán co entre sus filas. Para evitar que accidentalmente destruyas a tus guerreros según los Thralls vayan subiendo el camino de la colina ve seleccionando tu objetivo al que lanzar las bombas más atrás y cuando el combate cuerpo a cuerpo con tus soldados sea inevitable reti-

ra a tus enanos para que no provoquen una carnicería entre tus filas. Deberás aguantar un par de ataques más y habrás rechazado al ejército de los Oscuros.

#### EL VIGILANTE

Debes encontrar al vigilante convertido en piedra y destruirlo antes de que llegue la ayuda. Guía al grupo de Berseck al Norte y atraviesa los pantanos para girar al Este. Allí te esperará una sombra y sus perros farderos. Los Gules se enfrentan a los Thralls para evitar que se acerquen a la estatua. Mientras los demás evitan las bombas fardos en una formación espaciada, acabarán con el resto. Más al Este te verás las caras con dos grupos de Gules y Sn-Almas. Acaba primero con el que está más al Norte y continúa después con el otro. Recibirás más unidades de ser-

voías para mantenerlas en sus poder aguantar en el combate.

**Debes encontrar al vigilante convertido en piedra y destruirlo antes de que llegue la ayuda**

Has llegado a la ciudad de los gigantes. Tu misión es la de llegar a un puente que hay más al norte y protegerlo hasta que llegue el resto de tus unidades. Tenerlo en tu poder es vital para tu ejército para llegar a la fortaleza de Balar. Haz un largo rodeo por el Este luego ve al Norte hasta llegar al río y luego siguelo hasta el puente.

#### RÍO DE SANGRE

Has llegado a la ciudad Trow de RH'ANON (la

ciudad de los gigantes). Tu misión es la de llegar a un puente que hay más al norte y protegerlo hasta que llegue el resto de tus unidades. Tenerlo en tu poder es vital para tu ejército para llegar a la fortaleza de Balar. Haz un largo rodeo por el Este luego ve al Norte hasta llegar al río y luego siguelo hasta el puente.

#### POZOS DE HIERRO

La legión se acerca a la frontera y Alric prepara su trampa. Lleva al hechicero hasta el cercano Nudo del Mundo para convocar al resto de tus fuerzas y luego ve hacia la fortaleza de Balar, al oeste atravesando el lago.

Nada más iniciar el nivel dos Myrmidons buscarán la ocasión para atacarte. Usa tus cuatro hechizos únicamente cuando encuentres patrullas numerosas de ellos. Baja la ladera y sé fuerte. Los Thralls se acercan a la estatua. Los Gules y Sn-Almas se enfrentan a los Thralls para evitar que se acerquen a la estatua. Mientras los demás evitan las bombas fardos en una formación espaciada, acabarán con el resto. Más al Este te verás las caras con dos grupos de Gules y Sn-Almas. Acaba primero con el que está más al Norte y continúa después con el otro. Recibirás más unidades de ser-

mando al lago y a los Berseck úsalos para protegerlos, cuando suban por el camino, arróllalos. Ahora ten mucho cuidado, porque un pequeño error puede suponer el fracaso de toda la misión. Me refiero a que cuando explares, lo hagas poco a poco para evitar un gran contraataque. De todas formas, sufrirás un par de ataques de los Thralls cuando las cosas ya estén calmadas, manda a un explorador para que cruce el río, con lo que su energía se volverá azul. Terminarás la misión.

#### LA ÚLTIMA BATALLA

La legión ha llegado a la fortaleza del gran Señor Oscuro, Balar. Debes encontrar y escoltar a Alric hasta las puertas de RH'ANON y dejar que se encargue de él, protegiéndole de los ataques de los esbirros de Balar. Obedece los órdenes que te de y no te acerques a Balar hasta que el hechicero te lo permita. Los hechizos que aprendas al largo de todas las misiones que has cumplido. El combate que te espera es totalmente épico.

#### EL GRAN VACÍO

La última misión y la más complicada por las veces que tendrás que repetir las acciones hasta que des con la buena. Balar tiene la fea costumbre de renacer cada vez que es derrotado, pues sus enemigos no tomaron la precaución de destruir su cabeza. Lanza a gran vacío, si Roba a mas te lo permite. Necesitarás distraerle con todos los hombres para que el enano portador de la cabeza tenga una oportunidad de tirarla dentro. Cuando rodees a Roba almas antes de atacarle graba la partida, pues tendrás que intentarlo muchas veces. Puede parecer un poco pesado pero es el mejor remedio para evitar que te maten cuando ya lo has conseguido todo. Y después sólo queda celebrar la victoria.





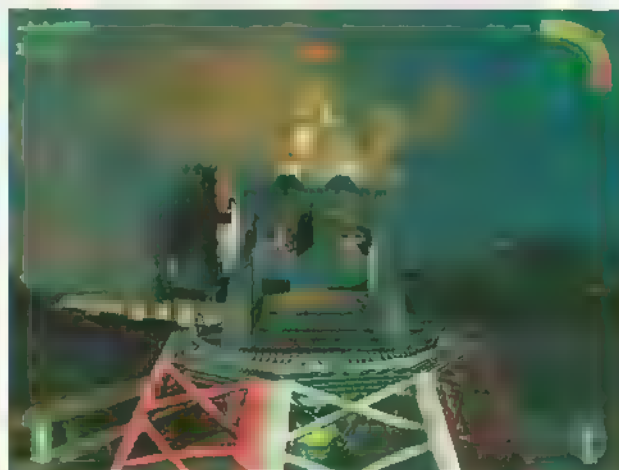
## ZONA 3D

AUTOR NACHO VALENCIA

Más naves, más aliens, más color... mejor

## INCOMING

Siempre nos alegra ver en las pantallas de nuestros equipos un juego como Incoming. Son pocos los arcades 3D que nos harán quedarnos tan asombrados como lo puede hacer éste. El por qué es muy sencillo y a la vez muy complicado, pero sin duda alguna su calidad gráfica queda por encima de todo.



**T**odos nosotros conocemos, hemos visto o hemos jugado a algún arcade 3D en el que puedas pilotar tanques o naves, como en G-Force. También hemos vivido ataques alienígenas de todo tipo con alucinantes efectos ópticos y sonoros como en Outwars. Pero nunca los hemos visto tan depurados y perfectamente combinados como lo han hecho en Incoming.

Incoming es para los arcades 3D de este tipo, como Starcraft

o para los estilístas. Es normal que un juego de talante de Incoming necesite la presencia de una tarjeta gráfica aceleradora. Prácticamente te será imposible jugar con libertad en un P133, en un P166 aún se nota lento pero creo que a partir de un P166 con una tarjeta aceleradora pasable puede tirar bastante bien. De todas formas el juego ha sido creado con una calidad y tecnología pensada para ser usada en un P200 o incluso superiores, ahí es donde sí vas a notar la diferencia con respecto a los otros arcades 3D. Te aseguro que

es mucha. No creo que sea conveniente revelar todos los secretos de Incoming ya que todavía es algo pronto para hacerle una investigación a fondo y preferimos que seas tú, si puedes, el que lo pruebe a conciencia y se deleite con el buen acabado, el buen sonido, la presencia de tecnología, el buen gusto y sobretodo buena jugabilidad.

La vez te puedas preguntar como es que un juego de tanta calidad puede tener un interfaz tan sencillo, pues bien, no es un simulador, y



aunque deberás aprender a manejar tanques, aviones... incluso a ti mismo o harás todo con los mismos controles. La suavidad de movimiento es la clave para la jugabilidad de Incoming.

Incoming es un gran juego, a secas, no necesita recomendación de nadie y mucho menos una comparativa. Sería capaz de echar por tierra al mejor de los mejores, que a la vez a tener que dejar el puesto.

## DESTACADA TECNOLOGÍA

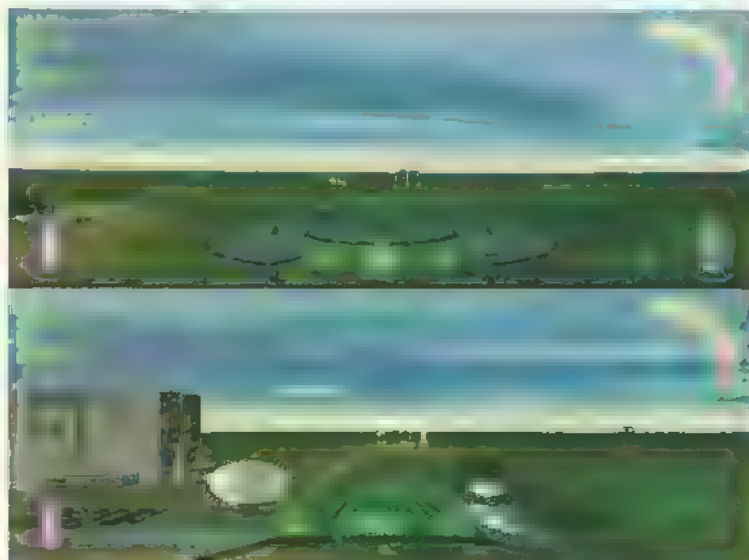
La tecnología que Incoming nos ofrece es sin duda una de las más completas y con la que preferiríamos estar todos los amantes de los videojuegos.

En primer lugar la engine que mueve a Inco-

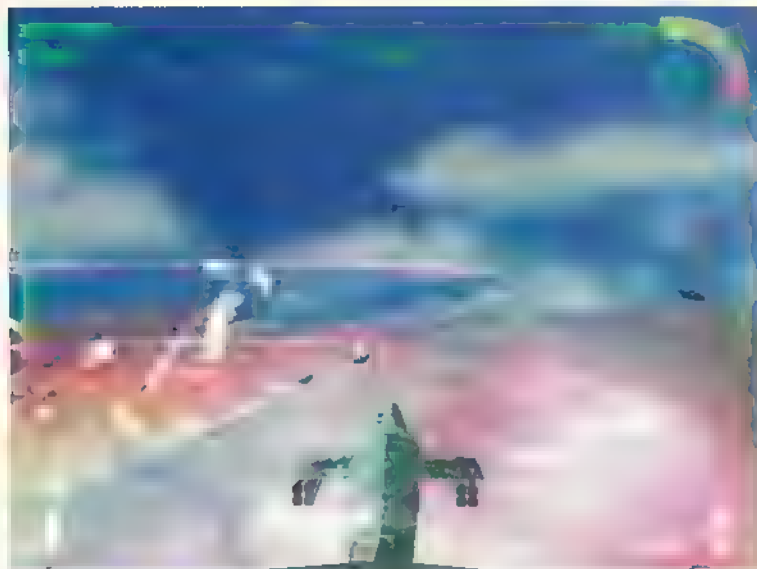
ming es de las más potentes que se han desarrollado hasta ahora. Comparable a la engine de Snow. Capaces de soportar un ambiente meteorológico adverso con todas sus peculiaridades como lluvia, nieve, viento o niebla. Y por supuesto combina perfectamente los cambios de día a noche o a la inversa.

Las exposiciones, que asombrosamente son magníficas, no pixelan absolutamente nada e incorporan el ya nombrado sistema de partículas, lo que permite una descomposición de modelos perfecta sin ralentizaciones ni pixelados por ahí. Una auténtica maravilla.

La engine de Incoming maneja como ninguna las luces y sombras que son capaces por unos instantes de atormentar tu







que no tuviera ningún tipo de fallo.

Bueno sí, hay algo en contra: lo único malo es que si no dispones de una 3Dfx Voodoo e irás a jugar. Ya sabes: nada de software y arriba el hardware. De todas formas, merece la pena si no tienes aceleradora y no lo puedes ver ni jugar, contacta con alguien que se lo pueda enseñar. De lo contrario tardarás en comprar una tarjeta 3D y después Incoming.

## UN SONIDO ALUCINANTE

El sonido de Incoming ha sido sacado de mejor grupo, unido a la mejor orquesta, a una composición y todo ello unido con el mejor y más completo equipo técnico con un sonido Dolby 3D Surround capaz de

envolverte en tu propia guerra contra los Aliens.

Las escenas en las que libras a marines zombificados, al igual que el hecho que te asombrará subiendo tu nivel de adrenalina a máxima y solo podrá ser superado a la hora de derrotar a los temerosos enemigos. Una mezcla explosiva que hará a Quake el juego más impresionante que haya parecido en su tiempo. Hay partes de Incoming que seguramente te recuerden bastante a Quake.

## EN PRINCIPIO...

Podríamos decir que este juego es "definitivo" pero a partir de este momento puedes mejor "en principio" ya que al final, al principio de este juego, ya ha hecho nada más que empezar. ♦



Mario Kart a partir de era dividida por la mitad y cada una de las versiones estaba en una consola diferente. Muy afortunadamente, después de la adquisición de esa consola, Incoming ha

## ADEMÁS, MULTIJUGADOR

En Incoming, puedes jugar en línea con otros jugadores de todo el mundo. Esto es algo que no se había visto antes en un juego de este tipo.

El juego está diseñado para ser jugado en un equipo de tres jugadores. Esto es algo que no se había visto antes en un juego de este tipo.

El juego está diseñado para ser jugado en un equipo de tres jugadores. Esto es algo que no se había visto antes en un juego de este tipo.

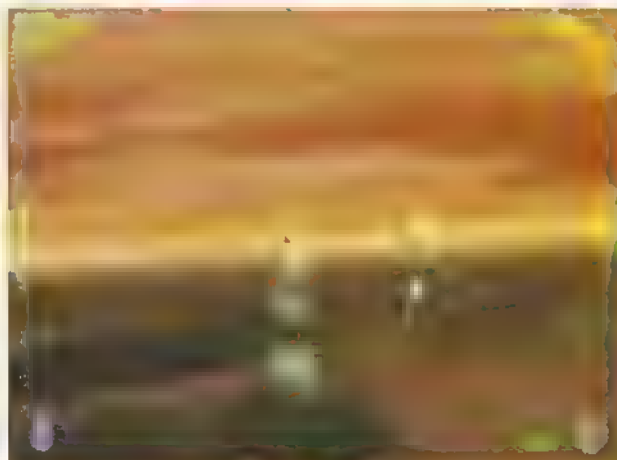
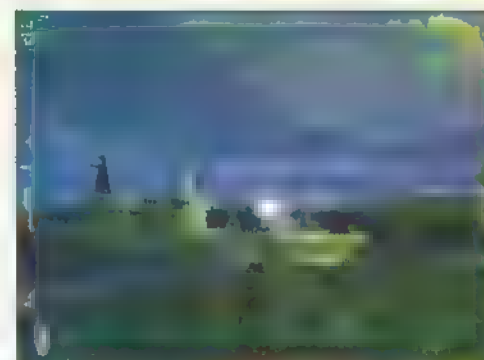
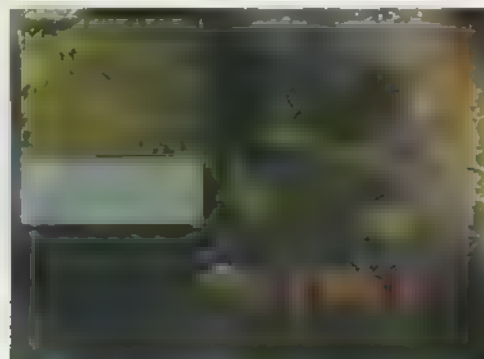


vista, pero con una clase soberbia. Tras las escenas de las estrellas de luz, sistemas de partículas, con sólo una pequeña muestra de lo que Incoming es capaz de ofrecerte en tu equipo.

Por si todo esto te parece poco, todavía hay

más y mejor. Todo eso lo puedes aprovechar en su propia innovación que hasta ahora eran muy pocas las jugadas de PC que lo incluían.

Si echamos la vista atrás y nos vamos al mundo de las consolas, te daremos que en Super





## BEAST &amp; BUMPKINS

Tecllea estos códigos durante el juego para las siguientes ventajas

**0103** Tendrás más niños  
**Ctrl + F6** Muestra el mapa completo  
**G** Oro ilimitado



## TRUCOS

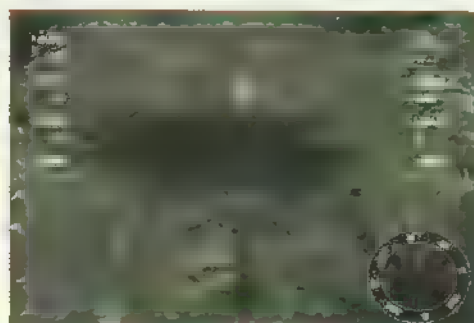
## BATTLESPIN



## NUCLEAR STRIKE

Passwords de los niveles

**JUNGLEWAR** NIVEL 1  
**BUCCANIN** NIVEL 2  
**DETONATE** NIVEL 3  
**AFTERSHOCK** NIVEL 4  
**RITZERDIO** NIVEL 4  
**CHESSPIECE** NIVEL 5  
**NOMANSLAND** NIVEL 5  
**BASTILLE** NIVEL 6  
**LIGHTNING** NIVEL SECRETO



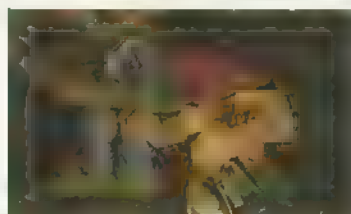
Introduce estos códigos cuando estés jugando

**UNLEASHED** Desbloquea todo  
**GUNSRUS** Munición ilimitada  
**CHAINMAIL** Armadura ilimitada  
**EAGLEEYE** Modo reconnoctración  
**OLDSCHOOT** Camuflaje  
**SHARK BAIT** Ondas  
**CHEESYPOOF** Combustible, munición y armadura ilimitada



## THASM

**CHOJIN** Modo dios  
**AMMO** Restaura toda la munición y armas  
**INVISIBLE** Da dos minutos de invisibilidad  
**ARMOR** Da 200% de armadura  
**FULLMAP** Enseña todo el mapa  
**KILL** Mata todos los enemigos  
**REANIMATE** Reanima a todos  
**GO #nivel** Salta al nivel espec...



## SEVEN KINGDOMS

Cuando estés jugando tecllea ||@@@### para activar los siguientes códigos

**T:** Consigues toda la tecnología  
**U:** El Rey no muere  
**Z:** Aceleras las construcciones  
**V:** Aumentan las reservas de comida  
**C:** Aumentan las reservas de dinero





En busca de un sueño con ruedas

# IR DE TURISMOS

**ZONE**  
*Internet*

AUTOR: NACHO VALENCIA

Puede que estés buscando coche, o que quieras ver coches de los años 40, 50 ó 60. También es posible que quieras ver coches muy modernos y alucinantes. Pues has llegado a la página correcta para decidir en qué vas a empeñar tu sueldo.

Cuando decimos que hay demasiado tráfico no es mentira. El mundo de automóvil está tan exaltado que es casi imposible inventar un modelo o tecnología novedosos. Pero la que sí puedes hacer sin moverte de la silla es echar un vistazo por las páginas más interesantes sobre coches en internet. No tienes más que seguir leyendo.

En primer lugar empezamos por coches que a todos nos han hecho pasar un buen rato sin necesidad de pasar por las penurias de sacarse el carnet de conducir. ¿Cuáles? Pues los coches de Exaletric. Un buen repaso por los primeros y últimos modelos de este juego, que cada vez cuenta con más aficionados, más modelos y circuitos. Si quieres comprobar el ritmo que adoptan los músculos de tu corral al ver estas carreteras de juguete visita <http://www.exaletric.es/exaletric.html>, es una página que no puede faltar en internet ya que todos hemos tenido nuestros momentos de victoria con los mandos en la mano.

Además de ver carreritas de coches de juguete a motor, también puedes encontrar coches de juguete de colección. Sea o no, si buscas un buen modelo de escarabajo o un auténtico Ferrari S600 XT.

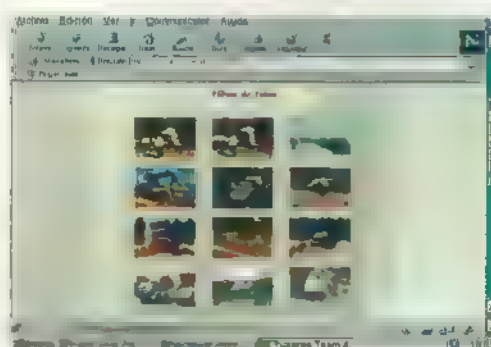
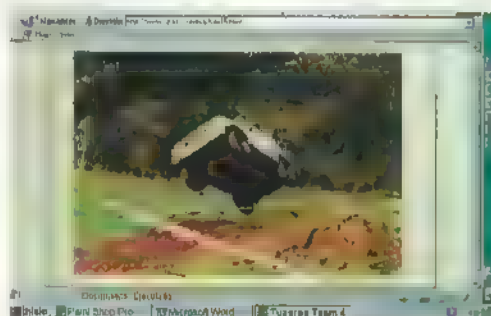
Nos vamos ahora a otro lugar a go más real, como la compra o venta de coches por la Red. Hay varios sitios, pero creo que si estás en serio buscando coche por casualidad debes ir a [www.alquiler.com](http://www.alquiler.com) que no es sino otra compañía de venta de coches, pero tienen unos buenos coches para vender. ¿Qué te parece un Mercedes Benz S.K Compresor V12 -24V 3.2 con 69.000 Km. por

5.985.000 pías. Prácticamente irado ¿no? pues ya sabes dónde ir.

Otro buen sitio donde puedes ir a ver si te compras otro coche, (si el anterior no está dentro de tus posibilidades) es Top Auto, si a la revista pero a sus oficinas de venta y compra de vehículos usados en [www.topauto.es](http://www.topauto.es).

¿Hay alguien que lea esto tenga su pared llena de coches de época americanos. Chevrolet, Bentley, Ford o Chrysler son algunos de los que puedes encontrar. Si no quieres comprarlos, puedes venderlos. Pero si alguien que lea esto tenga su pared...

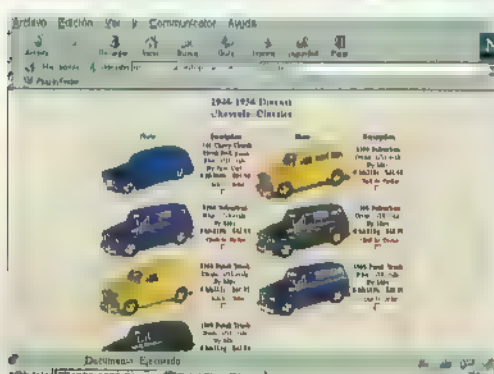
Perdona, pero de repente me he acordado de la página de internet que he mencionado antes. Es [www.northamericanwolves.com/sss/musclecars.html](http://www.northamericanwolves.com/sss/musclecars.html) además de camiones de carreras y a go que seguramente has visto si dispones de parabólica. carreras de tractores y Big Foot's. Es realmente impresionante ver cómo a carrocería de un Ford Townus, montada encima de unas ruedas de algo más de 1.5 metros de altura y 60 centímetros de ancho aplasta coches de desguace al subirse por encima con la misma facilidad que un gato a un sillón. Espeluznante.



Esta que hemos dicho a continuación lo tienes en [www.northamericanwolves.com/sss/musclecars.html](http://www.northamericanwolves.com/sss/musclecars.html) además de camiones de carreras y a go que seguramente has visto si dispones de parabólica. carreras de tractores y Big Foot's. Es realmente impresionante ver cómo a carrocería de un Ford Townus, montada encima de unas ruedas de algo más de 1.5 metros de altura y 60 centímetros de ancho aplasta coches de desguace al subirse por encima con la misma facilidad que un gato a un sillón. Espeluznante.

Hay otro lugar digno de mención, un lugar donde se preparan legalmente en América coches normales para hacer todo tipo de cosas en la carretera, sí, sí, como yo oyes, lo preparan legalmente, pero otra cosa es que tú lo puedas estrenar por la carretera tan legal como ellos dicen que te lo preparan. Si lo deseas, por un precio módico de \$94, o sea, cerca de 12.000 pías puedes ver a foto de tu coche preparado para correr en un almanaque, que luego se pondrá a la venta por \$4.95, vamos, unas trece mil pesetas por ver tu coche en un calendario al lado de la nevera. Lo que no hagan estos americanos.

Si también te gusta el cine y recuerdas la película *Pulp Fiction*, concretamente la escena donde Vincent Vega (John Travolta) le dispara en la cara a un chaval de color, tienes ahora la oportunidad de ver ese coche en [www.cleasonwheels.com/dealers/golden/](http://www.cleasonwheels.com/dealers/golden/) y contemplarás ese Chevy Nova convertida en V8 automático por algo









# Bookmark

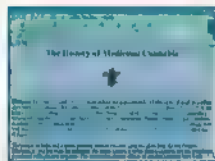
## 10 MINUTOS LOCOS EN INTERNET

Bienvenidos a la sección que hoy tratará de un candente tema político o social, según se mire.



La mayoría de los dirigentes políticos de gran parte de los partidos que hay en España tiene que responder a la UE su correspondiente solución al tema de la legalización de las drogas de "no diseño" antes del 31 de marzo de 1999. Mientras la voz consecuente de Estado, es decir, los de arriba, se empeñan en que no llegará a buen puerto, la voz consecuente, es decir, los de abajo, creen que es lo mejor para acabar con la drogodependencia y la adicción, que hoy en día ya ha llegado a límites insospechados. Yo, particularmente pienso que no se sabe lo que va a pasar hasta que no se adopten nuevas medidas. Si ya sabemos lo que pasa sin dicha legalización, probemos con ella a ver qué es lo que ocurre. Por lo menos el índice de drogodependientes en Amsterdam (ciudad legalizada para el consumo de drogas) está muy por debajo al de España o Inglaterra (ciudades en las que no está permitido el consumo de estas sustancias).

Bueno, dicho esto ya os puedo decir la palabra del mes: cannabis. Sí, ésta es la palabra del mes y es mucha la información que se obtiene en Internet a cerca de ella.



En primer lugar, y por si todavía no tienes muy claro el significado de la palabra, puedes ver tus dudas totalmente solventadas en <http://www.whitman.edu/departments/biology/stupro/youngB/history.html>, aquí no solo encontrarás su significado, sino también su historia, atenciones legales, situación legal, prohibiciones y una tremenda voz a favor de su legalización. La de la revista de la cultura del cannabis. Cómo es el nombre de la revista a la que puedes suscribirte si lo deseas, o pedir algún número que quieras ver. Yo no he visto su interior, pero nos lo podemos imaginar. Seguro que es interesante.

Una de las direcciones más completas que puedes encontrar en Internet a cerca de este tema en cuestión es [www.erowid.org/entheogens/cannabis/cannabis.shtml](http://www.erowid.org/entheogens/cannabis/cannabis.shtml).

En este [mathc](http://www.mathc.com) puedes ver un montón de fotos, de plantaciones de marihuana, hojas

de la planta en diferentes entornos, de distintos países y diferentes efectos. Toda una biblioteca fotográfica de esas que andan sueltas por la red y a todos nos gusta encontrarnos con ellas de vez en cuando.

Nos trasladamos a [www.druglibrary.org/schaffer/library/studies/aus/can\\_app2.htm](http://www.druglibrary.org/schaffer/library/studies/aus/can_app2.htm), donde vas a encontrar opiniones de todos los tipos y, si quieres, puedes mandar tu propio E-mail con tu opinión. Puedes leer anécdotas de E-mail que manda la gente con situaciones extrañas o sucesos extravagantes que le ocurren a las personas que consumen habitualmente esta droga y las han vivido bajo sus efectos. Te aseguro que algunas son auténticos guiones de películas de risa. Te gustará pero tenes que saber inglés, es lo malo.

Y, por último, si lo que quieras ver no son más que imágenes debes ir a [www.erowid.org/entheogens/cannabis/cannabis\\_pilleafs.shtml](http://www.erowid.org/entheogens/cannabis/cannabis_pilleafs.shtml), unas fotos muy curiosas de diferentes tipos de drogas derivadas de las plantas.

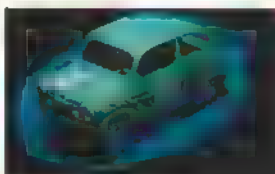
Además también encontrarás la biblioteca de las drogas, con sus nombres, presentación, efectos, incluso el precio que éstas pueden alcanzar en un mercado libre como el de Amsterdam.

## MISCELÁNEA

<http://www.excalectric.es/excalectr.htm>  
<http://www.alquiler.com/>  
<http://www.globeshop.com/chevyshop/5000.htm>  
<http://www.dealsonwheels.com/dealers>  
<http://www.northamericanwolves.com/>  
<http://www.dealsonwheels.com/dealers>  
<http://www.arrakis.es/carros/index.htm>  
<http://www.dealsonwheels.com/dealers>  
<http://www.dealsonwheels.com/dealers>  
<http://www.ozu.com/deporte>  
<http://www.cif.es/~pereira/informacion.htm>  
<http://www.anacos.com/andorra.htm>  
<http://www.cif.es/~pereira/informacion.htm>

## DIRECCIONES DE COCHES EN INTERNET

<http://www.ford.es>  
<http://www.ferrari.es>  
<http://www.porsche.es>  
<http://www.seat.es>  
<http://www.akura.es>  
<http://www.jeep.es>  
<http://www.bmw.es>  
<http://www.mercedes-benz.es>



**El excalectric de siempre**  
**Los mejores alquileres**  
**Chevrolet Classics**  
**Colección y venta de todo tipo**  
**Coches preparados para correr**  
**Clásicos americanos**  
**Los coches más guapos**  
**Viper y TransAm**  
**Coches de película**  
**Aventura 4x4**  
**Más todoterrenos**  
**Ruta aventura 4x4**  
**Mapa de rutas Off-road 4x4**

**Ford España**  
**Ferrari España**  
**Porsche España**  
**Seat España**  
**Akuras a los mejores precios en España**  
**Chrysler Jeep en España**  
**BMW en España**  
**Mercedes en España**

## DIRECCIONES DE INTERNET

<http://www.whitman.edu/departments/biology/stupro/youngB/history.html>  
<http://www.readysoft.es/cibergranja/delectr.htm>  
[http://www.erowid.org/schaffer/library/studies/aus/can\\_app2.htm](http://www.erowid.org/schaffer/library/studies/aus/can_app2.htm)  
[http://www.erowid.org/entheogens/cannabis/cannabis\\_pilleafs.shtml](http://www.erowid.org/entheogens/cannabis/cannabis_pilleafs.shtml)

**Historia del cannabis**  
**Revista bimensual "Cáñamo"**  
**Leyes, fotos, libros...**  
**Fotos y más fotos**



# MIRANDO AL FUTURO

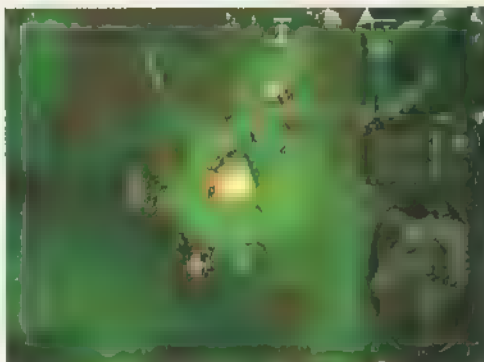
El mercado de los juegos de rol nunca es que sea demasiado boyante. Pero últimamente parece ir de peor en horrible. Ciertamente, *Descent to Undermountain* es lo mejor que nos ha pasado en un mes de días lunes. Si sabes de donde viene esta cita, escríbenos.

**V**ale, va... nos quejamos de mucho sobre todo. En los últimos meses hemos recibido tres grandes títulos con los que entretenernos: *Lands of Lore II*, *Might & Magic 7* y *Fallout*. Fuimos viciosos y los acabamos (algunos varias veces). ¿Y ahora qué?

*Descent to Undermountain*, aunque se trate de un juego muy decente basado en un sistema de juego (AD&D) que nos trae buenos recuerdos y dados de 12, no es suficiente chicha para mantener contenta a la clientela de la taberna. Así que no queda más remedio que arrojarse al fuego y comentar los últimos rumores.

### FUTURO

Un montón de títulos están en la marmitta, cocinándose y cocinándose desde hace tiempo. El padre de todos los juegos de rol más esperados, el *Ultima IX*, no sólo no tiene ninguna pinta de ir a aparecer pronto, sino que, además, según las últimas noticias, ha sufrido una muy severa revisión de interfaz y perspectiva de juego. Por lo visto, en lugar de presentarnos una perspectiva en tercera persona y por arriba (como siempre),



los chicos de Origin y Lord British han decidido optar por una visión en primera persona. Y tridimensional. ¡Qué sorpresa! ¿Habrá jugado al *Lands of Lore II*? ¿O es que la fiebre de las tarjetas aceleradoras les ha sobornado el seso (como a todo el mundo)?

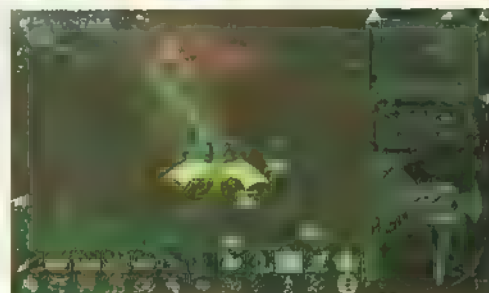
De la mano de Interplay, que tan gratamente nos ha sorprendido con *Fallout*, pronto nos llegará el *Baldur's Gate*. Como el DTU, el AD&D y los Reinos Olvidados, el juego promete ponernos al mando de una cuadrilla de aventureros en su misión de... esto... bueno, matar malos y rescatar buenos y ese tipo de cosas. Genial, por primera vez en mucho tiempo un juego de AD&D que realmente nos deja llevar a un grupo en lugar de al solitario héroe. Si los gráfi-

cos y la mecánica están a la altura de lo esperado, podemos encontrarnos con una muy agradable sorpresa.

Y al final, pero no los últimos, tenemos que hablar de dos juegos: *Lands of Lore III* y *Fallout II*. Sorpresa. ¡Sorpresa! Apuesto a que no esperabais algo así (¡Mentira!). El primero está programado para hacer su aparición a finales de año, y promete más de lo mismo y mejor. O eso dicen. De segundo lo único que hemos oído es que Interplay ha decidido cambiar el sistema de juego de rol de S.P.E.C.I.A.L. (que es de desarrollo propio) al GURPS (sistema de juego de rol universal), que era lo previsto en la primera parte. Este sistema de juego, además de un nombre curioso, es de fama y éxito en todo el mundo. ♦

### LAS DIEZ AVENTURAS MÁS GLORIOSAS

1. *Ultima Underworld II: Labyrinth of Worlds*
2. *Ultima VII: La Puerta Negra*
3. *Eye of the Beholder II*
4. *Fallout*
5. *Lands of Lore II: Guardianes del Destino*
6. *Darksun: Shattered Lands*
7. *La Sombra sobre Riva*
8. *Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant*
9. *Ultima Underworld: The Stigyan Abyss*
10. *Deeper Trouble*





La justicia militar es, a la justicia, lo que la música militar es la música. Y Fantasía Final número siete es... bueno, no tiene mucha pinta de ser final. En cuanto a fantasía, proviniendo de Japón, podemos estar seguros de tener de todo: espadas de tres metros de alto, tipos altos, calvos y gordos del tamaño de un autobús, y un montón de nombres plagados de kas, haches y apóstrofes.

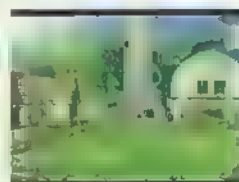
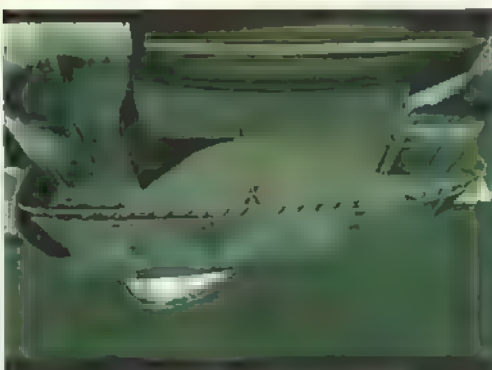
**B**ueno, en principio este juego es de Playstation. Y aunque nos preguntemos qué diablos están haciendo unos jugadores de consolas con un juego de rol, el mala lo ha conseguido vender más de tres millones de copias sólo en Japón. Para echarse a temblar.

Hace más de seis meses, Eidos compró los derechos del juego en su versión PC a SquareSoft que son, como os podéis imaginar, los programadores originales de juego (y de sus seis anteriores apariciones). Naturalmente, Eidos está totalmente deseosa de repetir este éxito, aunque el PC sea un poquito diferente a las consolas. Bueno, muy diferente, y los usuarios más

## ¿QUÉ TIENE?

Bien, lo que el juego ofrece (siempre según Eidos, por supuesto) son más de 50 horas de juego, más de dos horas de escenas cinemáticas, una historia absorbente, arte gráfico y animaciones punteras. Sistema de Combate Temporal Activo (aunque no tenemos ni la más remota idea de qué significa eso exactamente), nueve posibles personajes para gobernar, monstruos con vocablos mediante palabras, centenares de enemigos distintos, escenas renderizadas, mini-mapas y submisiones, y batallas observadas desde varios ángulos distintos.

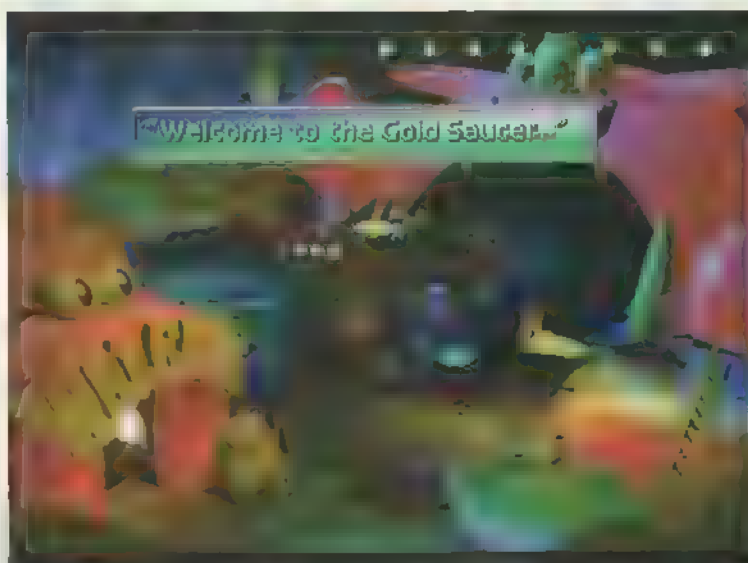
Naturalmente, este juego que dice Eidos, copiará



caso letra por letra de su *Press-Pack*. Lo que significa que en realidad es arena de otro costo. Pero no nos equivoquemos: un juego que ha vendido tanto no puede ser realmente malo. Y probablemente, teniendo en cuenta la tradición de calidad de Eidos, sea realmente buena.

## ROL DUDOSO

Clara que es un juego japonés, a más de tres millones de copias, muy por encima de los estándares occidentales. Pero no nos equivoquemos: un juego que ha vendido tanto no puede ser realmente malo. Y probablemente, teniendo en cuenta la tradición de calidad de Eidos, sea realmente buena.



Tu en el papel de un personaje de rol. Lo que significa que en realidad es arena de otro costo. Pero no nos equivoquemos: un juego que ha vendido tanto no puede ser realmente malo. Y probablemente, teniendo en cuenta la tradición de calidad de Eidos, sea realmente buena.

## EN DEFINITIVA

En definitiva, este juego es una obra maestra. Lo que significa que en realidad es arena de otro costo. Pero no nos equivoquemos: un juego que ha vendido tanto no puede ser realmente malo. Y probablemente, teniendo en cuenta la tradición de calidad de Eidos, sea realmente buena.

El juego viene en 4 CD's, una excepción.

Pero, de todos modos, quedan muchas cosas por ver, muchas cosas por probar y muchas por explorar antes de tener una opinión sobre este Final Fantasy VII. Pero no lo dudéis, tan pronto como tengamos algo de código jugable en nuestras manos os daremos más noticias. ♦





# CUARTEL GENERAL

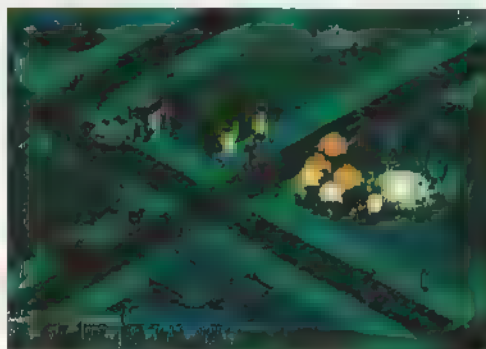
AUTOR: JUAN DEMIGUEL

El mes pasado nos esforzábamos por explicar por qué el ordenador, aunque pueda calcular los impuestos de tu padre o dibujar el alzado de tu casa en 3D y Cinemascope, es un paquete jugando al Command & Conquer. Por una vez, la culpa no es de Bill Gates, ni del Windows, ni de los drivers DirectCrash 11.3.

**¿P**or qué somos más listos que el ordenador? Vale la pregunta es un poco tonta pero en el caso de los juegos de estrategia es que el ordenador parte con ventaja. O eso parece. Vamos a centrarnos en los juegos de estrategia en tiempo real, porque son de lo más llamativo en lo que a I.A. se refiere.

Para empezar, el ordenador tarda muchísimo menos tiempo en reaccionar que una persona. O sea, que puede dirigir a sus tropas mucho más rápidamente que tú. Aunque quizás no pueda pensar muy bien qué hacer, el caso es que lo hace rápido. Y eso es muchas veces mejor que reaccionar más lentamente y con más cerebro.

Además, el ordenador o sabe todo. Queremos decir que conoce la posición exacta de cada una de las unidades en juego así como lo que están haciendo. Las mueve él por la pantalla, por el amor de



Dios! Y, al igual que las unidades, lo conoce todo acerca del terreno, los recursos, etcétera.

Todo lo que tenga que ver con el juego lo tiene el ordenador en su memoria (o en disco pero eso es otra historia). Y lo que es más, puede acceder a todo eso en apenas 10 o 20 nanosegundos. Sí, nanosegundos, la millonésima parte de un segundo. Piensa en lo que tardas tú en recordar donde dejaste las llaves.

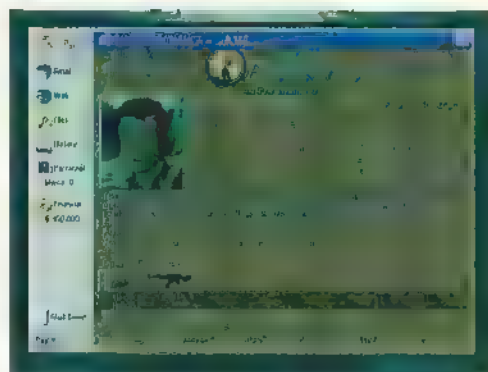
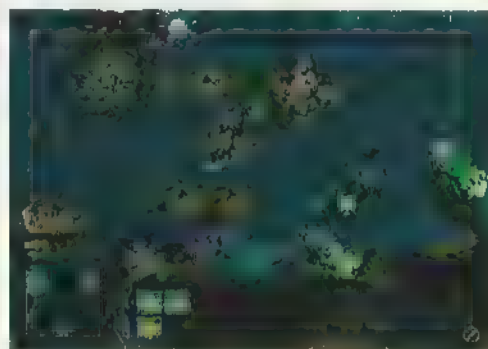
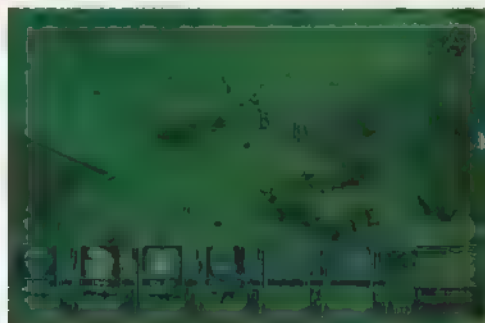
### CONOCIMIENTO

El problema es que el ordenador no sabe nada, sabéndolo todo

lo que el ordenador posee son datos. Y los datos, en realidad, dicen muy poco de las cosas. Las personas no nos limitamos a almacenar datos: internamos esas filas y columnas de números, al heados como soldados. Las personas utilizamos conocimiento.

La diferencia fundamental entre datos y conocimiento está en que el conocimiento incluye la información necesaria para utilizar los datos de una manera inteligente.

Por poner un ejemplo. Los datos son que el tanque A está en la posición (x1,y1), el tanque B en la posición (x2,y2), el supercañón C está en la posición (x3,y3) y el megalatanque en la posición D (x4,y4). También los datos consisten en la velocidad, resistencia, capacidad de causar daño, etcétera tanto de los tanques como de cañón. Esto son datos.



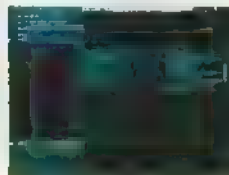
El conocimiento consiste en darse cuenta de que, como los tanques A y B son más rápidos que el supercañón D, pueden destruir el cañón C, y luego escapar antes de que D les tenga a tiro.

### DIFFÍCIL

El problema es que el conocimiento es difícil de programar, complicado de organizar e ineficiente de utilizar. O sea, que para las cosas de juegos, incluir una buena I.A. en un juego es algo caro. Y aunque

puedan gastarse millones en grafistas, sus dibujos permanecen y siempre pueden ser utilizados mientras que la inversión en I.A. es incierta. Aunque el ordenador acaba jugando competentemente puede que esto no influya significativamente en los ventas del juego.

De todos modos, la mejora del ordenador es notable, y bastante constante. Año a año vemos como las casas productoras de juegos se van dando cuenta de la importancia de que sus programas se comporten inteligentemente. Aunque a veces parecen más lentos que sus propios productos.



### VEJAS GLORIAS

CIVILIZATION

Master Of Orion

Warlord II

X-COM : Enemy Unknown

Sim City 2000

Populous II

Grandest Fleet

Railroad Tycoon

Master of Magic

Ghengis Khan



¿Quién no ha jugado con soldados de plástico cuando era niño? En nuestros tiempos, un paquete de 20 costaba unas 75 pts. Tenían menos esperanza de vida que la mosca de mayo o los miembros de seguridad del Enterprise en Star Trek. Ahora llega, de la mano de 3DO, una completa simulación de soldados de juguete. Lo que todos estábamos esperando.

El antecedente gráfico más claro para este Army Men son los estupendos gráficos y animaciones de soldados de plástico verde de la película Toy Story. No sabemos exactamente qué tienen estos pequeños militares de juguete que los hace tan divertidos. Quizá juntan la fascinación que las armas y lo militar ejercen sobre las trastornadas mentes modernas, pero en un cuerpo tan de broma que es imposible tomarles en serio.

Y en el Army Men nos encontramos a todos: los soldados cutres con su fusil, los bazookas, los tanques (con torreta móvil y todo), los lanzallamas, los jeeps y los aviones recién sacados de la II Guerra Mundial. Y en tus colores favoritos: verde, marrón claro, azul, etcétera. Así que la idea de partida de este juego está muy clara: juegos de guerra con soldados de colores.

## EL JUEGO

El desarrollo del programa apuntaba a la estrategia, pero se ha quedado un poco del lado del arcade, con el desarrollo en tiempo real. Básicamente, tu objetivo consis-

te en llevar a un sargento (de plástico) a través de diversos escenarios, completando misiones y todo eso. Y reduciendo a los soldados, jeeps y tanques enemigos, a pedacitos (de plástico, por supuesto). Los objetivos pueden ser tan sencillos como 've allí y mata a éste', y tan complejos como 've allá, rescata a tus compañeros, infiltrese en tal sitio y consigue aquella cosa'. Ya sabemos que no hemos sido muy específico, pero captáis la idea. Y si no, id a que os zurzan.

**Y en tus colores favoritos: verde, marrón claro, azul, etc**

Lo más interesante es que, como sargento, muchas veces debes guiar a la tropa al combate. Y que los hagan pedacitos de plástico a ellos también. Aunque las órdenes a tu disposición son un poco limitadas (sigueme, ataca y defiende), el mando introduce un muy necesitado elemento estratégico en el desarrollo del juego.

Por supuesto, existen un montón de power-ups



repartidos por los escenarios: salud, armas pesadas, reconocimiento aéreo, paracaidistas, artillería, etc. Digamos que el juego incluye todo aquello que de él se podía esperar. Pero, ¿es suficiente?

## PRIMERA OPINIÓN

Por desgracia, la primera impresión del juego no es muy positiva. A falta de jugarlo con alguna profundidad (y a falta de recibir la versión definitiva en castellano), el juego se queda corto

en muchos aspectos fundamentales. No hay nada en él que lo haga particularmente malo, pero hay pocas cosas que destaquen.

Los gráficos son buenos si hablamos de los soldados y vehículos, aunque un poco monótonos cráticamente hablando. Los terrenos y escenarios son correctos, pero muy poco imaginativos. Las escasas (y molestas) niveles de elevación no hacen más que complicar las cosas. Y, por si fuera poco, muchas veces tu personaje se queda atas-

cado y no hay manera de avanzar ni de retroceder. Solución: recomenzar la misión.

De todos modos, ya tendréis un informe más detallado en un próximo número. Hasta entonces, atentos a estas páginas. ♦



## EN PRIMERA LÍNEA

X-COM: Apocalypse

StarCraft

Command & Conquer: Red Alert

Dungeon Keeper

Warlord III

Theme Hospital

CIVILIZATION II

Master of Orion II

Settlers II

Sid Meier's Gettysburg!



Este mes habéis sido pródigos en vuestras cartas, en las cuáles nos alabáis como la mejor revista de juegos y al mismo tiempo nos aconsejáis sobre cómo hacerla mucho mejor. También recibimos críticas de todo tipo: constructivas y destructivas. A todos muchas gracias, y no olvidéis que esta página de la revista, por ser la última, no es la menos importante. Hasta el mes que viene.

## PHANTASMAGORIA

Hola, soy un chaval de 17 años que está atascado con esta alucinante aventura de Sierra y quisiera saber cómo coger el crucifijo de la tienda de antigüedades.

Alexander Díez  
Miranda de Ebro

Ante todo, debes hablar con el propietario de la tienda porque tienes charla para rato. Una vez acabada la conversación puedes convencerle para que te dé el crucifijo de la vitrina a cambio del broche que había en el mueble de la buhardilla.



## THE LAST EXPRESS

¿Cómo puedo conseguir que Robert consiga el dinero que hay en la caja fuerte?

Antonio Luis Fernández  
Sevilla

Hay que tener mucho cuidado con esta aventura, porque sus creadores lo han hecho de tal forma que el tiempo que marca el reloj es vital para hacer una cosa u otra. Pero bueno, aquí empezamos: coloca el huevo que llevas en el baúl y ve a la intersección que hay entre el vagón restaurante y el de pasajeros, antes de que acabe el concierto, aproximadamente a las 16:25. Luego abre la puerta con la llave maestra, sube por la escalera y ve al techo del vagón. Rompe el techo acristalado y baja al interior.

Ahora tienes que buscar un resorte que hay en el techo, empujalo y se abrirá la caja fuerte. Ya tienes tu recompensa.

## MASTER OF ORION 2

¿Cuál es la mejor raza para jugar en este juego? He probado muchas y siempre me ganan aunque esté en el modo fácil. Sinceramente, este juego me parece imposible de acabar.

Soraya Muñoz  
Granada

De este juego se ha dicho que es uno de los mejores clónicos del "dios" Civilization, pero trasladado al espacio. Sinceramente es tal vez el mejor que puedas encontrar si quieres algo de estrategia galáctica, no sólo por la cuidada I.A., aunque algunas veces el ordenador haga trampas, sobre todo en los niveles más fuertes de dificultad.

Pero si estás frustrado porque nunca has ganado, lo primero que no debes hacer es utilizar los trucos, pues te frustrarás más. Ahora elige el modo de dificultad fácil, elige una galaxia enorme y un universo rico en recursos minerales. Ahora viene lo bueno, elige a los Psilons como raza. La enorme ventaja de esta raza es que desarrolla la tecnología muy rápidamente y dispondrás de todos los artilugios necesarios a tu disposición sin necesidad de intercambiar tecnología con otras razas. Eso sí, necesitarás cuidar constantemente las colonias que tengas porque los psilones son muy lentos en su desarrollo, pero una vez que te expandas por todo el universo y cuentes con un montón de Estrellas de la Muerte a tu disposición, nada o nadie te parará. Luego puedes escoger a los humanos y a las demás razas guerreras. Ya verás qué divertido, y una vez controles el entorno del juego puedes pasar al combate estratégico, la verdadera joya de Master of Orion 2.

## CURSE OF MONKEY ISLAND

¿Qué tengo que hacer cuando se muere Guybrush? Estoy jugando en la versión Megamonkey.

Juan Carlos Guzmán  
Madrid

Tienes que ir a la despensa. Encontrarás allí un archivador con un certificado de defunción a nombre de Guybrush. Dáselo a Sian para convencerle de que perteneces a su familia. Éste ha suscrito una póliza y te dará bastante dinero.

Luego tienes que hablar con Madame Xima, pídele que te lea la fortuna y recoge la carta del Tarot. Como necesitas cinco cartas, tienes que repetir el proceso cinco veces iguales.

Regresa a la isla Skull. Entra en la cueva de los contrabandistas y acepta echar la partida de cartas. Sustituye la mano perdedora por las cartas del tarot con cinco muertes y, tras hablar con ellos, abandona la isla.

## USB

Quisiera que me explicara en qué consiste el puerto USB y cuáles son sus ventajas con respecto a los anteriores.

Alberto Herrero  
Madrid

Bueno, el USB al parecer va a ser la panacea de la informática mundial, pues gracias a él se van a resolver los problemas de comunicación del ordenador con los periféricos ya que la velocidad que admitirá será de 12 Mb/sg. y se podrán implantar hasta un total de más de 120 periféricos, algo inimaginable hace unos años.

Lo que ocurre es que todas las ventajas que ofrece todavía no son aplicables en la inmensa mayoría de los equipos, así que habrá que esperar a que todos tengamos nuestro Pentium II 500 con Windows 98, 128 Mb de RAM, 12 GB de disco duro y una tarjeta aceleradora gráfica de 32 Mb para que el USB sea algo tan básico como el teclado.

De momento, Windows 98 lo reconoce perfectamente y las nuevas placas madre ya lo soportan, al igual que la última versión OSR de Windows 95, aunque da bastantes problemas de configuración. Pero, sin duda, USB es el futuro, no solo por su diseño avanzado, sino porque de una vez por todas se habrá acabado el problema de los "cuellos de botella".

## SIMON THE SORCERER

He rescatado a la princesa de la torre, pero ahora no sé salir de allí. Espero que me ayudéis. Por cierto ¿sabéis si va a salir Simon 3?

María Ángeles Guzmán  
Madrid

Tienes que haber recogido anteriormente los gusanos de la madera del bosque. Sí, esos mismos que son tan vacilones y simpáticos. Pues bien, utilízalos en el suelo de la habitación. Harán un agujero y debes dejarte caer por él.

Quita la cuña de la puerta y pon la escalera. Allí abre la tumba, deberás intentarlo varias veces, y cuando ataque la momia tira de la venda. Así podrás recuperar el bastón del mago.

En cuanto a una futura tercera parte de Simon, decirte que sí, si no aparece ningún tipo de problemas en la producción del juego. Y se supone que estará listo para las Navidades de este año. Y, eso sí, con más humor que nunca.



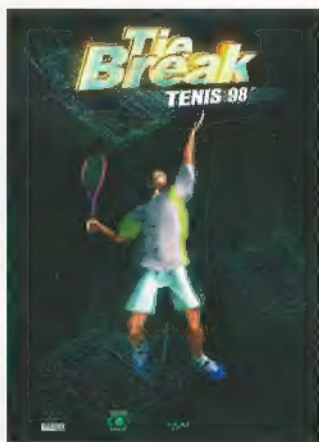


**Si odias que tus vecinos controlen de videojuegos más que tu, no lo dudes y suscríbete a Game Over**

# 10 RAZONES para SUSCRIBIRSE a

- 1** Porque ésta es la única revista escrita por y para los profesionales del videojuego. Entre nuestros redactores contamos con desarrolladores, beta testers y demás profesionales del sector que ponen todo su empeño en ofrecerte unos reportajes inmejorables (... sólo a veces lo consiguen).
- 2** Porque sin lugar a dudas encontrarás muchísimas más imágenes de tus juegos favoritos que en otras publicaciones del sector. Está científicamente demostrado, lo aseguramos.
- 3** Porque ya es hora de cambiar y renovar tus gustos. Esto es el comienzo de una nueva era, amigo.
- 4** Porque sólo con Game Over conseguirás descubrir los videojuegos que todavía no conoce nadie en España.
- 5** Porque en el CD-Rom incluimos un juego completo de calidad, ya me entiendes.
- 6** Porque Game Over tiene una estética muy cuidada y atractiva, especialmente diseñada para que te agrade.
- 7** Porque si tardamos en enviarte la revista podemos garantizarte que algún redactor sufrirá las consecuencias del retraso, lo garantizamos.
- 8** Porque aparte del CD-Rom de regalo mes a mes te sorprenderemos de una u otra manera.
- 9** Porque aunque llueva, nieve o arrecie temporal recibirás tu ejemplar de Game Over.
- 10** Y, por último, porque los 10 primeros suscriptores recibirán un MILLÓN de dolar... digo de Felicitaciones de nuestros redactores mediante e-mail.

**Está bien, esta vez va en serio, todos aquellos que acertéis suscribiéndoos a Game Over podréis elegir gratis dos super regalos de entre estos tres:**



El juego de tenis más espectacular. El simulador 3D definitivo de tenis. Con increíbles efectos visuales como destellos de Sol, sombras dinámicas, fuentes de luz, camaras móviles que seguirán la acción en todo momento, y soporte para aceleradoras 3D, Precio : 2.995 ptas.



El gran libro de los juegos te ofrece miles de trucos y soluciones completas para más de 100 juegos y aventuras de los últimos tiempos. Incluye un tutorial acerca de todas las posibilidades que ofrece internet para jugar a todos los juegos con los usuarios de la red. Precio: 2.995 ptas.

Con modelos 3D voxelizados de geometrías superiores a 50.000 polígonos. Paisaje fotorealistas con resolución automática dependiendo de la lejanía y superficies reflectantes gracias a la técnica VTP. 3 Equipos, 6 thunder Arrows y 15 circuitos diferentes. Precio : 2.995 ptas. (IVA inc.)



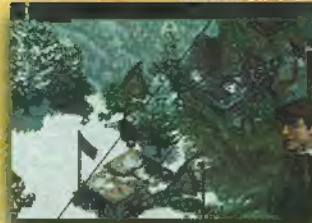




Ares Rising



Battlezone



Commandos



Final Fantasy



Jack Rabbit 2



Motorhead



Outwars



Team Apache



Emergency



Snow Wave



Snow Wave



Snow Wave

## DEMOS JUGABLES EN EL CD ROM

**Emergency**  
**Battlezone**  
**Commandos**  
**Outwars**  
**Jack Rabbit 2**  
**Snow Wave**  
**Ares Rising**  
**Final Fantasy VII**  
**Team Apache**  
**Motorhead**

### Shareware

**Antivirus:** Anyware

Viruscan de McAfee.

**Visualizadores:** Paint Shop Pro 4.14

**Graphics**

Workshop Sea.

**Programación HTML:** Coffee Cup

**Diagnósticos funcionamiento:** BCM

**Diagnostics**

**Sonido:** Cool Edit

**Controladores:** DirectX 5.0

**Niveles:** Nuevos escenarios para Quake.

**Browsers:** Netscape Navigator 4.02

Microsoft Internet Explorer 4.0

**Imágenes:** Las mejores imágenes de la revista

**Game Developer:**

Ejemplos del curso DIV

Ejemplos del curso 3Dmania.

Vista Pro para Windows

Vista Pro para DOS



NÚMERO 9  
09/05/97 (BOM)  
N-3400-1997

### DEMOS EN EL CD

Emergency • Battlezone  
 • Commandos • Outwars  
 • Jack Rabbit 2 • Snow  
 Wave • Ares Rising  
 • Final Fantasy VII  
 • Team Apache  
 • Motorhead

Shareware  
 Antivirus: Anyware  
 Viruscan de McAfee.  
 Visualizadores: Paint  
 Shop Pro 4.14 Graphics  
 Workshop Sea.  
 Programación HTML:  
 Coffee Cup  
 Diagnósticos  
 funcionamiento:  
 BCM  
 Diagnostics  
 Sonido: Cool Edit  
 Controladores:  
 DirectX 5.0  
 Niveles:  
 Nuevos

escenarios  
 para  
 Quake.  
 Browsers:  
 Netscape Navigator 4.02  
 Microsoft Internet  
 Explorer 4.0  
 Imágenes: Las mejores  
 imágenes de la  
 revista  
 Game Developer:  
 Ejemplos del curso DIV  
 Ejemplos del curso  
 3Dmania.  
 Vista Pro para Windows  
 Vista Pro para DOS

**EXCLUSIVA**  
**SNOW WAVE**



# Terror en el Futuro